

KOSUKE FUJISHIMA'S

TALES OF THE ABYSS

テイルズ オブ ジ アビス

CHARACTER WORKS

テイルズ オブ ジ アビス イラストレーションズ
藤島康介のキャラクター仕事



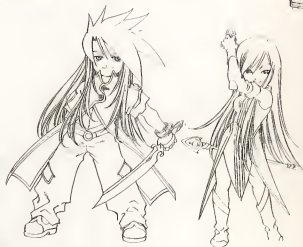
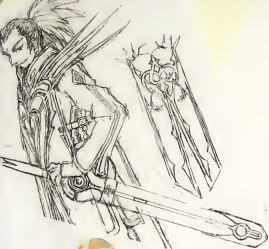
Package Illustration	3
■KOSUKE FUJISHIMA'S ESSENCE OF CREATION! PART 1	
Introduction 藤島康介インタビュー	8
■Character Image & Impression	
LUKE fone FABRE	10
TEAR GRANTS	12
JADE CURTISS	14
ANISE TATLIN	16
GUY CECIL	18
NATALIA LUZU KIMUELASCA LANVALDEAR	20
VAN GRANTS	22
ASCH	24
■CHARACTER MAKING PROCESS	
LUKE fone FABRE	26
TEAR GRANTS	30
JADE CURTISS	32
ANISE TATLIN	34
GUY CECIL	36
NATALIA LUZU KIMUELASCA LANVALDEAR	38
VAN GRANTS	40
ASCH	42
■KOSUKE FUJISHIMA'S ESSENCE OF CREATION! PART 2	
ちびキャラ A to B II	
LUKE~NATALIA	46
■KOSUKE FUJISHIMA'S ESSENCE OF CREATION! PART 3	
SPECIAL TALK	
藤島康介×吉積 信	60
■SPECIAL ILLUSTRATION	
藤島康介描き下ろしティア	77



■パッケージイラストコメント

アニスが乗っているめいぐるみのトクナガの下は盛りです。そこに何か絵柄を入れるとバランスが悪くなると思って描いたんです。実はわたしがデザインしたわけではないんですが、このトクナガは気に入ってます。面白いキャラクターです。わたしでは描けなかったと思いますよ。このパッケージイラストには実はヴァンも入れる予定だったんですが、これ以上キャラクターを入れるとギョウギョウになってしまって、バランス上無理だったんです。それと最初はティアがもうひとまわり小さかったのを存在感を出すために大きくしました。全体的にキャラクターたちの特徴を活かした絵柄になっているかと思いますが（藤崎康介）





ABYSS CHARACTER ESSENCE OF CREATION!



01

TALES OF THE KOSUKE FUJISHIMA'S



PART

TALES OF THE ABYSS CHARACTER KOSUKE FUJISHIMA'S ESSENCE OF CREATION!

Part-1

Interview

今回はティアのスカートや、他にもヴァンの造形などでも試行錯誤があったんです。そのあたりは何度も意見をぶつけあつて煮詰めていきました。難航したキャラクターもかなりいたということですね。

↓今回の「テイルズ オブ ジアビス」は「テイルズ オブ」シリーズの10周年という記念すべき作品です。そういった節目の作品ということでの感慨はございますか？

「10年と言われても何かピンとこないんですよ(笑)」。わたしがシリーズのキャラクターデザインをしていくわけではないですし、毎年毎年作られているわけではありませんからね」

↓「テイルズ オブ シンフォニア」以来2年ぶりの新作が今回の「アビス」ですが、新たに8人のキャラクターを作り上げた感想などをはじめにうかがいたいのですが？

「これまでのバンダイナムコゲームスさん(以下BNG)とのやり取り同様、いつも通りでした。前回の「シンフォニア」が11人でしたから3人少なくなっているとはいえ、ちびキャラも描かなければならなかったわけで、今思いかえしてみればハードだったかもしれないですね。それと、何度やつてもキャラクターをCGにするときの、どこがよくて、どこがダメなのかという制約がよくわからないうんですよ。例えば、キャラクターがコスチュームとして身につけるマントはすでに無理なのはわかっているんです。今回はスカートですね、ティアのスカートは試行錯誤がありました」

↓シロウト目には髪の毛のCG表現などは大変そうに思いますがいかがですか？

「いや、髪はそうでもなかったですね。今回はロングヘアのキャラクターがやけに多くなった気がしますが、それはBNGさんのオーダーでしたし、表現上ではそんな問題はありませんでした」

↓今回の藤島さんのキャラクター制作期間はどのくらいかかっているのですか？

「だいたいお話をいただいてから1年以上はかかっていると思いますよ。」「シンフォニア」でも同じくらいかと思いますが、すべてが順調に進ぶわけではありませんからね。正確な日数は今となつては覚えていませんが、今回は先ほど申し上げたティアのスカートや、他にもヴァンの造形なども試行錯誤があったんです。そのあたりはBNGさんと何度も意見をぶつけあつて煮詰めていきましたからかなり難航したキャラクターもいたということですね」

↓なるほど。兄妹で大変なキャラクターだったということですね(笑)。その詳細はキャラクター各論に譲るとして、いつものことかと思いますが、ご自分の作ったキャラクターがゲームで動いているのを見ていかがですか？

康介



注1) 藤島康介のキャラクター仕事
— 出版社の前身会社であるスタジオ
DNAから2004年2月に出版された
書籍。藤島氏が「シンフォニア」の
キャラクターについて、はじめて詳細
解説したことや、主人公ロイドの初期
設定であるメガネロイドが初掲載し
たことでファンの間では話題となった。
もちろん現在でも入手可能!

ゲームとの馴染み具合などは?

「今回も画面がよくできていますね。それと演出ですね。これも非常によいと思います。もちろんプロダクションI.Gさんのアニメーションも相変わらず素晴らしいわけですが」

●演出面でもよかったというのは具体的にはどんなところですか?

「キャラクターがしゃべるときの画面の切り変わりとカスミーズでいいですよ」

●テキストがマンガのようなフキダシというのはどう感じましたか?

「あれはアリなんじゃないですか。ゲームを進めていくうちに慣れてきます。というかはじめてから感じがよかったですね」

●今回はゲーム中ではキャラクターの頭身が高くなっていますが、それはどう感じましたか?

「あれはわたしの原画の頭身に合わせたいたたいであるようにですね。まるまる同じ頭身になっているわけではないですが、違和感のない頭身になっていますね。「シンフォニア」では頭身が低くて幼く感じましたが、個人的には今回のほうがしっくりしていると思いますし気に入っています」

●これはどうなんだろう?といった課題といえますか、注文点はございますか?

「そうですね。強いて言うならロードの時間ですかね。他には特に思い当たりませんが……。ああ、つとつだ

け申し上げるなら、わたしは今も昔も3Dに酔ってしまっているので、3Dゲームを長時間プレイすると辛いんですよ。ですから「アビス」はテレビでプレイせざるを得なかったという。けっこう辛いんですよ(笑)」

●3D酔いの原因はなんなのでしょう?

「カメラ位置の問題だと思います。なぜかという人間を中心にして周りの背景が回るでしょう? あれがダメなんです。キャラクターがまず回ってから背景もそれを追いかけるようにゆつくり回つてくれると心の準備ができるから大丈夫な気がするんですが、いきなり人間と背景がシンクロしてクルクル回られると気持ちが悪くなってしまうんです。そういったカメラワークに馴染めないというか、治らないんです。他社さんの名作と言われるようなアクションRPGゲームなどもわたしは苦手なんです」

●なるほど。ですが今後3Dは進化してキャラクターやカメラワークなども合わせて進化していくと思います。

「そうなるべくるとよいですね(笑)」

●では巻頭のインタビューはこれくらいにして、本書は前作「テイルズ オブ シンフォニア」での藤島さんのお仕事を解説していただいた「藤島康介のキャラクター仕事」(注1)の第2弾です。前回同様詳細なキャラクター解説などいかがいいますので何とぞよろしくお願いいたします。

「はい、お答えできることはなんとか頑張ります。お手柔らかにお願いします」

藤島

LUKE fone FABRE

Personal Data



ルーク・フォン・ファブレ

年齢：17歳

身長：171センチ

体重：68キロ

クラス：剣士

Character Image & Impression

渋谷系で腹筋で

ルークはかなり異端の主人公です。

腹筋ですか？

特に腹筋を見せてくださいというオーダーはなかったんです（笑）。

衣装としてはだらけているんだけど

その時の最先端ファッションに身を包んでいるという設定だったので、

行き過ぎくらいのコスチュームにしてもよいかと思って、

腹くらい出してみようかと（笑）。

それに、コスチュームが全体的にだらしない感じだと

武道をしそうもなくなってしまうので、

格闘もできるんだという演出が必要だったわけです。

いくらルークがストリート系で渋谷系で

だらしない奴でも主人公ですからね。

ビジュアル的な演出上、

だらしなさと主人公としての強さを両立させなければならなかったんです。

そのためのダブダブのコスチュームと腹筋なんです。

実は今でもこれでよかったのか不安なんですけど（笑）。

もしかしたらこの腹筋が気持ち悪いと思うプレイヤーだって

いるかもしれないじゃないですか？

かといってツルンとしているのも変でしょう？

強そうに見えないんですよ。

このポーズも渋谷にいそうな男の子の

ストリート系ファッション誌を買って研究したんですが（笑）。

ともかくルークはこれまでにチャレンジしなかった

キャラクターであることは確かです。



TEAR GRANTS

Personal
Data

Character Image & Impression

地味めな娘!?

今でこそグラマーで聡明なティアですが、
わたしが最初にイメージした彼女は、
「少し地味めな娘なのかな?」ということでした。
「地味な格好なのでちょっと気にしてる」的なニュアンスのことが
設定に書いてあったんですね。
それをズーッと引きずってしまったんです。
長いスカートを履いて足を隠しているというビジュアルで
彼女の地味さを表現しようと思ったんです。
ですが、ポリゴンで表現できる許容範囲の問題があって…。
今回のキャラクターの中でも
もっとも厄介なポイントのひとつでしたね。
でもコスチュームの大変さに比べて、
ティアの顔や髪などの造形はサラッと描けてしまったんですけど。
ティアは、相当な修羅場をぐり抜けていますからね。
だから16歳の割に大人に見えるんです。
そういった経験値がたたずまい全体に現れているはずですよ。
逆にそれが表現できていなければ本当のティアではないんです。



ティア・グランツ
本名：メッシュティアリカ・アウラ・フェンデ
年齢：16歳
身長：162センチ
体重：50キロ
クラス：冒険士



JADE CURTISS

Personal
Data

Character Image & Impression

メガネ。35歳。

わたしが描いた『テイルズ オブ』シリーズ

キャラクター初のメガネキャラです。

いえ、別にメガネに深い思い入れがあるかと言えば

そうでもないのですが(笑)。

実はジェイドもかなり難航したキャラクターです。

その原因はジェイドの年齢の解釈なんです。

容姿を含めたたまたまなんです、

35歳という年齢をどのように絵柄で表現するかということですね。

わたしは「35歳って、そんなにおっさんじゃないかな？」

と思うんです。

何回か修正して現在のジェイドの姿になったわけですが、

自分的には「これくらいで限度かな?」という

35歳のなビジュアルなんです。

それと、ジェイドは実はこんなロングヘアという

指定はなかったんですよ。

なんだか短いとキャラクターが立たないなと感じて

ロングに変えたんです。

正解でしたね。

30代の、ある意味深みのあるキャラクターになったと思います。



ジェイド・カーティス
旧名:ジェイド・バルフォア
年齢:35歳
身長:186センチ
体重:74キロ
クラス:護衛士



ANISE TATLIN

Personal
Data

Character Image & Impression

ぬいぐるみ問題

アニスは肩に乗った

ぬいぐるみのトクナガなしには語れません(笑)。

というか、彼女の造形は数行の設定をただで

なんとなくイメージできてしまったわけで、

アニス自体はなんの問題もなく

すぐに描けてしまったんです。

問題はこのぬいぐるみです。

これをどうやったら見せられるだろう?

と難儀しましたんです(笑)。

最初は胸につけているということになっていたのですが、

それじゃあゲーム上では見えないだろうということになって、

さてどうしたものかと。

改めてこうしてアニスを見ても

当時の制作過程の苦労が

ぬいぐるみ以外思い出せないんですよ。

それ以外は本当に引っ掛かることなく

創り出せたということでは、

ある意味、納得のキャラクターと言うこともできますね。



アニス・タトリン
年齢：13歳
身長：152センチ
体重：42キロ
クラス：人形士



GUY CECIL

Personal
Data

Character Image & Impression

海賊登場!

ガイはとても印象深いキャラクターです。
ポイントは1点で、
海賊っぽくしたかったんです(笑)。
ガイを描いているときに
DVDで『パイレーツ・オブ・カリビアン』をよく観ていて、
海賊のあのヒラヒラした衣装が気に入ってしまったんです。
「この膨らんだ袖イカスなあ〜!」と
インスパイアされてデザインしてみたんですが、
あんまり膨らまなかったですね(笑)。
彼は居合いの使い手なんですけど
侍じゃないという設定もあって、
それを満すビジュアルを
刀とか身軽そうな服装とかで描いてみたわけなんです、
このコスチュームは、ああでもない、こうでもない
かなり時間をかけてデザインしてます。
すっきりさわやかに見えると思いますが
印象に残らない絵柄ではまずいわけで、
ジャケットの後ろの鋭角的なデザインなど
かなり試行錯誤の後が。
その甲斐あってか、
ガイはかなり人気が高いそうですね?
ルークを助けるいいお兄さん風なところが
よいのかもしれないね。



ガイ・セシル
本名 ガイラルディア・ガラン・ガルディオス
年齢: 21 歳
身長: 184 センチ
体重: 79 キロ
クラス: 剣士



NATALIA LUZU KIMUELASCA LANVALDEAR

Personal
Data

Character Image & Impression

勘違いな冒険者

ナタリアは王女様なんですよ。

でも、BNGさんからいただいた設定に

「勘違いしている冒険者」的なことが触れられていて、

その勘違いな冒険者をどう絵柄で見せようかが

非常に難しかったキャラクターです。

顔や髪型もあるんですが、言葉で言えば

「お姫様加減は抜けていないんだけど、冒険者はこんな感じ?」

みたいなたずまいというのか(笑)。

襟や肩口のあたりのごちゃごちゃした感じが

お姫様っぽいかなと思って描きましたし、

ロングブーツの颯爽とした感じが冒険者っぽいかなと

思うんですが、両立していますでしょうか?

彼女はゲーム開始後なかなか出てきませんから

キャラクターとしてちょっと損をしているような気もして

少しかわいそうにも思います。



ナタリア・ルツ・キムラスカ・ランバルディア

本名：メルル

年齢：18歳

身長：168センチ

体重：53キロ

クラス：弓使い



VAN GRANTS

Personal
Data

Character Image & Impression

織田信長

ヴァンは今回もとても難産だった

キャラクターかもしれません。

織田信長のな人物というお話をいただいたので、

それを自分なりに強く打ち出して見ようと思ったんです。

具体的にはヒゲをつけてみたわけなんです。

このヒゲを「つけるのか？ つけないのか？」で

なかなか意見がまとまらずに

かなりの時間を費やしました。

それと、なんと言うのか

「歌舞伎もの」っぽい大胆な装飾も

コスチュームや体全体から表現できないかと思ったんです。

ヴァンは大変な苦勞を経て現在があるわけじゃないですか。

ですから重厚な中にも、

信長的な過激さ、常人の発想を越えた大胆不敵さを

取り入れたかったんです。

例えば、このズシリとした重量感のある刀も

存在感が違うかと思いますね。

豪快な感じがするじゃないですか。

そう言えば、よく歴史の教科書に載っている

織田信長の絵がありますが、

あれはウソですからね、念のため(笑)。



ヴァン・グランツ

本名：ヴァンデスデルカ・ムスト・フェンデ

年齢：27歳

身長：189センチ

体重：86キロ

クラス：階級剣士



ASCH

Personal
Data

Character Image & Impression

同じ顔の、違う人

アッシュは

ルークのオリジナルということですから、

顔自体は同じでいいわけです。

ですが、違う人にも

見えなければならぬわけです。

あまりバレバレでもいけないわけです。

つまり「顔が同じだけど違う人」を

うまく描かなければならなかったんですね。

違った人に見せるには

もちろん髪造形と表情がポイントに

なるのですが。

でもアッシュを描いていて思ったのですが、

オリジナルなのに虐げられていて

ひねくれるのもわかるよなと(笑)。

もっと人気が出てくれればよいなと

思いますね(笑)。



アッシュ
本名：ルーク・フォン・ファブレ
年齢：17歳
身長：171センチ
体重：68キロ
クラス：剣士



第1稿

ルークの表情に幼さと生気あさがよく出ているように思います。



●武器 剣(第1稿)

第1稿ではわたしが利き手が左だということをすっかり忘れていて描いてしまったんです。真横に剣を差していますが、これでは実際には強にくいかもしれませんね。

●バケツ

これは単純に何も無いとあっさりし過ぎてしまうので、アクセントに上下のコスチュームにつけただけです。

●コスチューム(バンプ)

できるだけだらけさせようとズバカに描いたんですが、さすがに股下には下げられませんでした。実際、腰の当たりまで下ろしてズボンを描いている人がいますが、どう見てもカッコいいとは思えないですよ。あまりだらしな過ぎると肝心の戦いに向いてないんじゃないかとも思いますし、わたしの中ではここまですりギリのストリート系のだらしないパンツのデザインです。

●ヘアスタイル(初期バージョン)

髪については当初から初期バージョンは長髪で、改心後バージョンは髪を切るという設定がありました。この第1稿のロングヘアではどこまで極端なヘアスタイルができるか行くところまで行てやろう! というコンセプトで描きました。渋谷系の無軌道さが表現できているでしょうか?

●表情(第1稿)

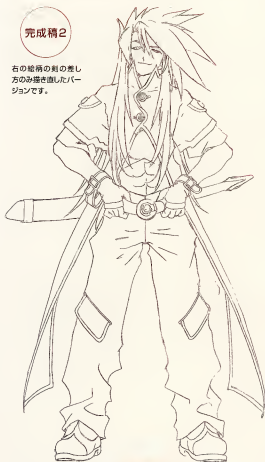
口がへんの字になっているでしょう? 第1稿の段階では問題はなかったんですが、完成稿として表に出すことになる場合には事情が違ってくるらしくて。たしかに主人公が悪役で口をへんの字にしている表情ってあまり見ないですよ。最終的にへの字口はちょっと止めてくださって書かれて、完成稿では一応、口を笑わせておきました。

●リストバンド

右手のリストバンドがぶかぶかなのが気になりますか? それは深い意味があるわけではなくておしゃべりっぽいかなと思って描いたんですけど、今見てみると手から抜けてしまいうすですね(笑)。

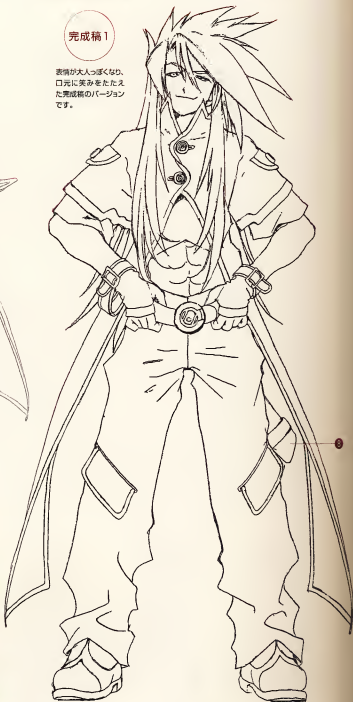
完成稿2

右の脇柄の剣の差し方のみ書き直したバージョンです。



完成稿1

表情が大人っぽくなり、口元に笑みをたたえた完成稿のバージョンです。



彩色原稿

髪の色グラデーションが
いい感じです。

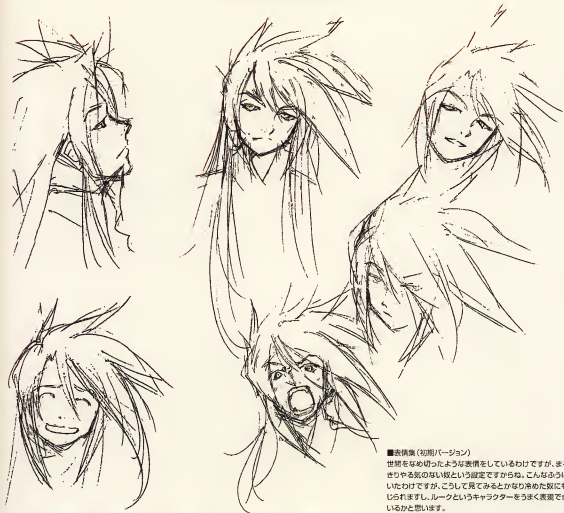


①ブーツ

ズボンのタボダボ具合によって靴の上の部分が変わりませんね。これはたぶん長いはずです(笑)。BNGさんから聞けなかったから描けなかっただけで、描いてくれと言われたらブーツのように描いていました。渋谷系の人が履く登山靴のような横丈タイプの靴ですね。たぶんそうです(笑)。

②武器 剣(完成稿1)

第1稿では刀を真横に差していたのですが、真横に差すとどこにつかえてしまうんじゃないかという懸念があって、「じゃあ少し斜めに描いておきます」と書いて描いた絵ですね。このときも利き手を間違えたままなんですけど。でも最終的には、真横でもなんとかなりましたと言われて、完成稿2のような利き腕が左の真横差しバージョンとなったわけです。



■表情集 (初期バージョン)

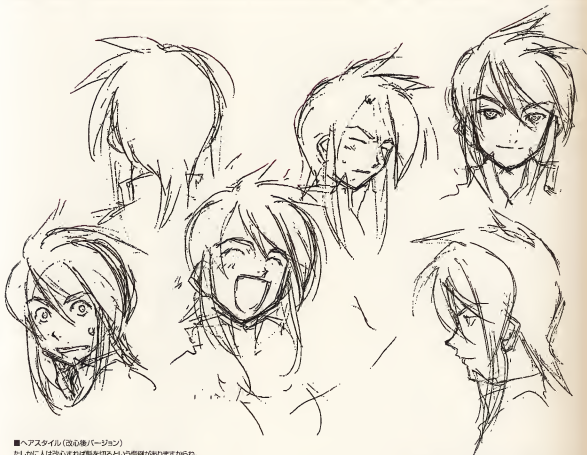
世間をなめ切ったような表情をしているわけですが、まるっきりやる気のない奴という設定ですからね。こんなふうを描いたわけですが、こうして見てみるとかなり冷めた奴にも感じられますし、ルークというキャラクターをうまく表現できているかと思っています。



■三面図 (初期バージョン)

なんとなくわかると思って、わたしは横から見た絵柄を描いてみせたら、それにも関わらず、しっかりサイドの絵柄も表現できていますよね。もちろん正面、バックとも全く問題なく作っていただけていると思います。

*P28~43の三面図および各種図面は、ゲーム版のアニメーションパート制作用に松竹徳幸氏が起こしたものです。



■ヘアスタイル (改心後バージョン)

たしかに人は改心すれば髪を切るという例がありますからね。髪全体をルークと判断できなくなりました。短くしました。あまりにショートカットにすると誰だかわからなくなってしまいますからその点は注意しました。生意気さは残しつつ、さわやかに見えるくらいなところのギリギリの線でしょうか。

■表情集 (改心後バージョン)

初期バージョンに比べてやる気のある表情でしょうか？ 笑い方も明るくなったし、目が楽しくなっています。人間は成長するということですね (笑)。



■三视图 (改心後バージョン)

この背中のマークはストリート系のファッション雑誌からひらきを見てインスパイアされて描いてみた絵柄なんです。うとなつては自分で勝手に描いてしまったのか、BNGさんから絵柄を依頼されたのか定かではありませんが、短髪になるとさっり見えますね。この改心後ルークもよく描けています。特にサイドの絵柄がバランスよくさっぴできていていいかと思えます。

CHARACTER MAKING PROCESS

TEAR GRANTS

①ヘアスタイル

見れば一目瞭然ですが、第1稿と完成稿では髪分け目が逆になっています。これはルークとの意図などを考えて、あとからBNGさんから修正が入ったんです。このロングヘアは「クールビューティ」を考えたとき、なんの悩みもなくサラッと描いてしまいました。

②コスチューム

センター部分に入っているラインは五線譜ですね。今回は音楽が大きなテーマになっていきますからそれを表現してみました。最初は入れられないんじゃないかとBNGさんから言われたのですが、ゲーム内でも無事に入っていますよ。胸の上の記号はフェルマータの記号です。

③コスチューム (肘)

これで肘を打ったら痛いだろうなと思って(笑)。そうですね、とても硬い材質です。めっちゃくちゃ硬い。岩をも砕くような(笑)。一品武器になります。

④インナー

このインナーがセクシーという評判なんですか？ いただいた設定書にグラマーと書いてありましたから思案中に絵柄にしたんですけど(笑)。武器を隠しているという設定でしたから隠す場所がスカートの中しかないんですよ。そうするとガーベラを兼用して武器も納めているという兼用構造になるわけです。スカートの中でそんな結構な幅が伸びていられたわけですよ(笑)。

⑤武器 ダガー

これは短剣というよりプッシュダガーです。当然刺す武器なんです。あ、あれ、いただいた設定には投げる武器と書いてあったかな？ もう忘れてしまいました。が、わたしは構造を描いたのですが、ゲームキャラクターに起こす方がこの構造を理解してCGを作ってくれたかについてには不明です。

⑥ブーツ

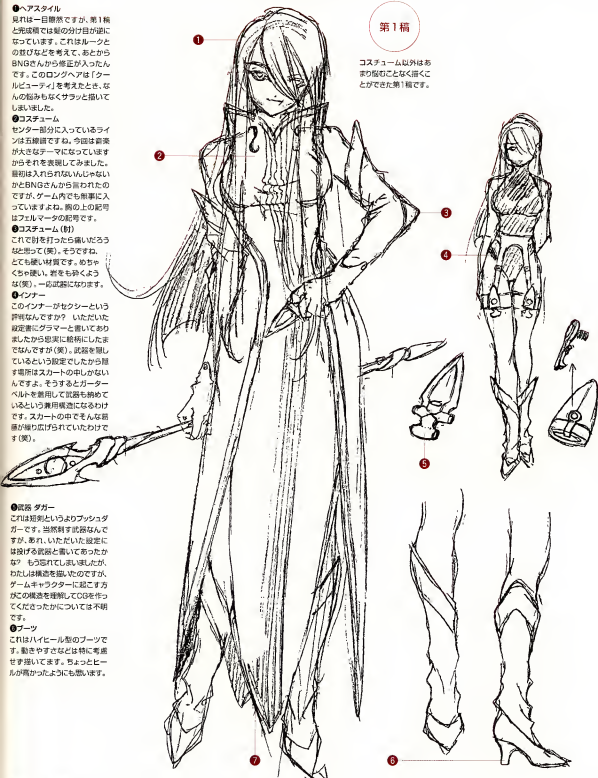
これはハイヒール型のブーツです。動きやすさなどは特に考慮せず描いています。ちょっとヒールが高かったようにも感じます。

⑦スカート (第1稿)

左ページと見比べていただければおわかりのように、初めはかなりロングなスカートだったんです。ですが、この長さだとCGではうまく足が出ないだろうということで完成稿の形状に直したんです。私としては足がなんとか割れるようにできる長さにしたつもりだったのですが、まだ長かったんですね。このあたりの造形については今後も課題となるでしょうね。

第1稿

コスチューム以外はあまり悩むことなく描くことができた第1稿です。



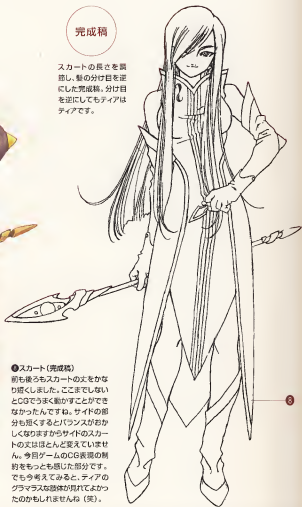
彩色原稿

色が入ると、なおさら
おちついた感じになり
ますね。ティアが持っ
ている武器は、なんだっ
たかよく思い出せま
せん(笑)。



完成稿

スカートの長さを調
節し、髪分け目を逆
にした完成稿。分け目
を逆にしてもティアは
ティアです。



①スカート(完成稿)

前も後ろもスカートの丈をかなり短くしました。ここまでしないとCGでうまく動かすことができなかつたんですね。サイドの部分も短くするとバランスがおかしくなりますからサイドのスカートの丈はほとんど変えていません。今回ゲームのCG表現の制約をもっとも感じた部分です。でも今考えてみると、ティアのグラマラスな身体が現れてよかったのかもしれない(笑)。

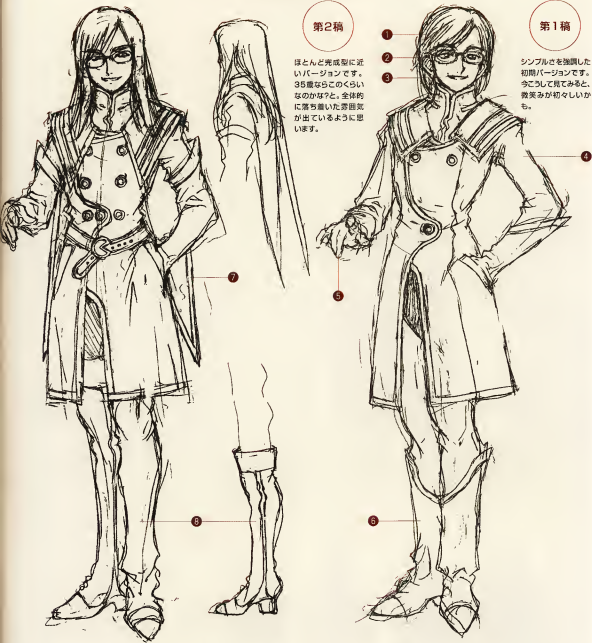


■三面図+隠し武器

うわっ、知らなかった、こんな絵があつたんですね。三面図は頭身など非常によいですね。しかし、隠し武器の装束を表したこの申し訳なさそうな感じのティアってなんのこりいすよね(笑)。こんな感じで暗さか、そうにダガーを取るかどうかは別ですが(笑)。

CHARACTER MAKING PROCESS

JADE CURTISS



第2稿

ほとんど完成型に近いバージョンです。35歳ならこのくらいなのかな?と。全体的に落ち着いた雰囲気が出ているように思います。

第1稿

シンプルさを強調した初期バージョンです。今こうして見てみると、微笑みが初々しいかも。

●ブーツ(第1稿)

ブーツの形も最初と完成稿では違っていますね。実はこれは股のあたりまであるロングブーツなんです。しかも、膝下の部分と2段になっているブーツです。

●コスチューム(第2稿)

「もうちょっと上っぽく見えるように」というBNGさんの要望もあって、色々とボタンなどの装飾を付けていったわけです。上気だから背禄というか、何かそういう装飾も出せたかと思えます。あと、ベルトのバックルはですね、あれです(笑)。タマを食べているでしょ? やはりBNGさんですから、なんといいか、面白いかなと思って(笑)。絶対誰でも気が付くかなとは思いましたが(笑)。

●ブーツ(第2稿)

これは第1稿の長さを短くした太股あたりまであるロングブーツ(左)です。この右の絵柄はもう少し短くしようかと思っ

●コスチューム(第1稿)

造形的にも運動的にも「あっさりし過ぎている」ということでボツになったコスチュームです。ジェイドの設定に「自分なりにアレンジして服を着こなしている」的なニュアンスが多少あったんで、そういった人間だったらむしろシンプルで強いのがおしゃいかなと思って、このあっさりテイストのコスチュームを描いたんですが、今見てみるとやはりちょっとあっさりし過ぎていたかもしれませんね。

●ポーズ

なにかキザならしいポーズをさせてみようと思って、こういった手のポーズをとってみました。この初期バージョンと完成稿では手の握り方を少しだけ変えています。

●ヘアスタイル(第1稿)

この髪は後ろで束ねているわけではありません。最初はこのようなセミロングだったんです。ですが、何かインパクトがないというか、量にキャラクターとしてビジュアル的に立ってなかったと感じたわけです。それで自分からダメ出しして第2稿のように変えたんです。

●メガネ

そういえば「ティルス オブ」シリーズでメガネキャラクターを描くのははじめてなんですね。「シンフォニア」のロイドが第1稿ではメガネでしたが、あれは採用されませんでしたしね。このメガネは特に凝ったわけでもなく表情を邪魔しないように描きました。

●表情

これを見たBNGさんから「ちょっと苦すぎませんか?」と言われたんです。「そうかなあ?」と思いつつも第2稿のように直していったわけです。



彩色原稿

赤い髪がちょっと怖い
ジェイドですね(笑)。



完成稿

クリーンナップして仕
上がった絵柄です。コ
スチュームの装飾的
な部分もこうして見る
と適度な感じかもしれ
ませんね。服装は全修
正でしたがこれでよ
かったということです。



■三面図

この正面、サイド、バックもよく開けているのではないですか。
違和感はないですし、特に色の配色がとてもよいですね。

CHARACTER MAKING PROCESS

ANISE TATLIN

第1稿

設定に書かれていることをイメージして自由にペンを走らせたら描けた、おたいたアニスの第1稿です。

●ヘアスタイル

指定がツインテールだったが、ちょっと忘れてしまったんですが、特に悩まずスラスラと描けてしまいました(笑)。リボンも首通に付けている感じですよ。

●コスチューム(フロント)

この上着のコスチュームの紋様はローレイ教団になんとか共通するデザインです。左右対象を意識しつつ描いています。胸に小さな熊がいるのがわかりますか? これがトクナガの熊形です。はじめはこんな小さな奴だったんです。

●武器 短剣

アニスはぬいぐるみに乗って戦いますから武器は使えないかもしれないかなと悩んだんですが、やはり描かないわけにはいかないんです。この絵柄では見えませんが、実はベルトがあってそこに固定されています。

●ブーツ

いつも通りと言いますが、ある程度構造がわかるように描いています。可動が良さそうですか? 履替がありますからそうではないとすずいすずいすね。これもロングブーツですね。

●コスチューム(バック)

わたしが以前たまたまエスカレーターに乗っていて、前を見ると、後ろにジャケットを腰のところで縛っている女の子がいたんです。それがたまたまこんなラインに見えたんです。「ああ、こんな変わったスカートがあるんだ。このラインいいじゃん!」って。それでスカートに表現してみたいんです。このお尻のところですね。ジャケットを絞るとこんな形になることもあるんだなと、新たな発見でしたね。この後ろ姿が13歳の劇にはセクシーですか? たしかに体を大きく描き過ぎてしまいましたね。後ろ姿がわかればよいかなと思って後ろを隠さずに描いてしまったようです。

彩色原稿

ピンクが映えますよね。
実は肩口の部分に秘
密が…(P71参照)。



完成稿

我ながらバランスよく
仕上がっていると思
います。ツインテールの
巻き方も自然でよ
いかと。



●めいぐるみトクナガ
実はこの段階でもめいぐる
みがどんなデザインかわか
らなかったんです。最終的
にこのようにまとめたのが
アニスというキャラクター
は「めいぐるみに振り回さ
れる女の子」という発想か
ら生まれためいぐるみあり
きのキャラクターというこ
とですからね。めいぐるみ
の置き方は相当に重要だ
と感じていました。



■三面図めいぐるみトクナガ
この三面図もよいのではありませんか。
ピンクが映えて可愛くて好きですよ
ね。このめいぐるみのトクナガも素晴
らしい! これをデザインしたBNG所属
のデザイナーである奥村さんでない
とできないデザインです。わたしは
この造形は絶対作れなかったと思
います。実はトクナガの詳細なデザ
インを見せていただいたことがあるん
ですが、紐を縫ってキュッと引っ張
ったへこみとかがちゃんと表現されて
いますよ。「この人うまいなあ」って感
心した覚えがあるんですよ。

CHARACTER MAKING PROCESS

GUY CECIL

第1稿

●コスチューム（フロント）

海陸風なシャツのヒラヒラ感を出したかったわけですが、グローブを付けていることもあり、袖のあたりは表現できませんでしたね。胸のあたりはただけかなと特約的かと思えます。

●帯
刀を固定しているのは単なる帯です。左にある紐で縛っているんです。非常にあっさりした形状のものですね。ゴムではないです。

●グローブ

そう言えば、今日のキャラクターたちは全員グローブを着用していますね。自分では特に意識はしていないんですが、こういった新しい冒険をするわけですからグローブは必需品なんです。ガイのこのグローブもたつぷりとした感じで何を持っても痛くないみたい（笑）。

旅行経験を経てのちの格好です。スリムなちょっとイイ男という感じですね。

●ヘアスタイル

バランスがいいと思うかもしれませんが、実は描きにくい（笑）。コスチュームにくらべてささっと描けた髪型ですが、どうやってまとまっているか実はわかりづらいですよ。

●アクセサリ

ちょっと首が短かいと思ってるんですけど、特に意味はありませんが、デザイン上のアクセントとしてのアクセサリです。

●コスチューム（バック）

この上側の裾の形状が特徴的かと思えます。これが普通の直線だと切った裾になるとあまりにも印象が薄くなるし、面白くないんですね。なんとか印象づけようと思って色々試してみたんですが、2本突き出たのでは黒尾服やもう一方のゲームシリーズのコスチュームになってしまうから（笑）。ですので思いきった形状に1本突き出ているみたいなデザインにしました。

●武器 刀

握合の使い手ということでこんな感じの長剣を描いてみました。鞘の先端部分はブーツや股裂のデザインに描えています。

●ブーツ

これもいつも通りと書いてますが、ガイは全体的にスリムにすっきりまとまっているのでブーツもこんな感じでピタッとしています。



彩色原稿

海賊風で華美にならず、
ということの色合いも
よい感じです。



完成稿

クリーンアップがなさ
れただけで特に直し
はなかったですね。すっ
きりスリムです。



■三面図(右)十二面図(エンディングバージョン/上)
上のエンディングのコスチュームも二面図があったんですか? 知り
ませんでした。このエンディングのジャケットってカッコいいですね。
対比して見ても右の図表と違和感なく馴染みます。

CHARACTER MAKING PROCESS

NATALIA LUZU KIMUELASCA LANVALDEAR

第1稿

●表情

表1稿のこのバージョンはかなわらフに描いて
いますね。もちろんこれから完成バージョンが
すぐに描き上がってしまったわけではないん
です。

●ヘアスタイル

この第1稿ではよくわからないですよ(笑)。
前髪もかなり雑に表現してますし。わたしの中
ではわかってるBNGさんが見てイメージでき
なければまずいですしね。でも最初はこんな雰
囲の大ラフバージョンもあるということでご理
解ください(笑)。

●コスチューム

「勘違いな冒険者」ですからね。冒険
者の造形的なカッコよさは首のスク
ープにも表れているような。
お腹あたりの装飾が興味つ
いとも思いますし。袖口
で結んだリボンがワンポ
イントとして描いてみま
した。

「勘違いな冒険者」と
言われても嬉しいで
すよね。当時必死に考
えた気がします。



吉種さん

こんな方向性で
いいですか

よからそう

そうすし

煮めめす

Guishuma

●武器 矢

そういえば、わたしの場合は「デイルズ オブ」
シリーズで女性の弓使いは初めてなんですよ。
はじめは矢の形状や正確な弓矢のひき方がわ
からなくて苦戦しましたが、なんとかいい感じ
にまとまったかと思っています。

●ブーツ

前述でもお話ししたように冒険者をイメージづ
けるのがこのロングブーツです。活動的なのに気
風があるというコンセプトなのですが、いかが
でしょう？

●コスチューム (バック)

こうして見てみるとガイよりもヒラヒラな衣
装に見えますね。腰のふんわりしたデザインが特
徴です。

彩色原稿

白がさわやかさを表していますね。この可はある生物をイメージしています。



完成稿

顔の輪郭から目や口元などの表情まわりをきっちりとした完成バージョンです。たしかにここまで描かないとゲームキャラクターに似こせないのでよね。スカートの裾まわりやブーツまわりも修正してあります。



■三面図(右)+二面図(エンディングバージョン/上)
この二面図も今はじめて見せていただきました。こうやってデザインされたイラストをはじめて見ても「え!？」という違和感をまったく感じさせないところが素晴らしいですね。色合いといい、デザインといい、真実としてまさにナタリアです。

ふふ、ふふさん

ヒゲをつけてみました

どうでしょう。

●ヘアスタイル

この束ねた髪髯も涙手にやろうとした表れです。すべてが暗黒風長らしくです。ヴァンらしいというかそれっぽくまとまっと思います。

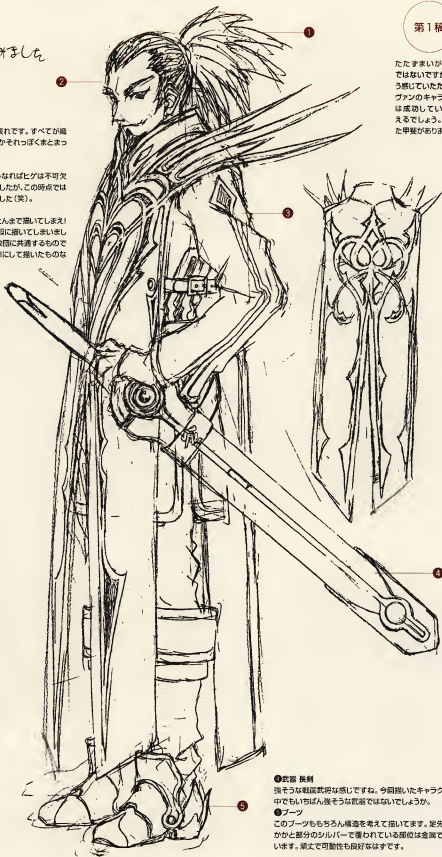
●表情

暗黒風長な鋭い目、不遜な笑み、こうなればヒゲは不可欠なのではないか？ と思って描いてみましたが、この時点ではあんなに悪態するとは思いません。よし、よし（笑）。

●コスチューム（フロント）

この肩から突き出したハネは、「もうとことんまで描いてしまえ！ 伸ばしてしまおうかな！」と思って大胆に描いてしまいました。左右対称な胸の紋章はローレイ教団に共通するものですが、これは全部ハートのマークを基準にして描いたものなんです。このヴァンのデザインは、ハートとスベードの組み合わせにオリジナルの紋章を加えて描いてみました。教団らしき紋章に見えますか？ そう感じただけならうれしいですね。上層のフロントとバックは脇下のベルトで固定しています。袖が裂けているのはこのほうが動きやすいからではなく見た目重視でデザインした部分です。キャラクターづきであり、このほうがおしゃれかなと（笑）。

たまたまがただ者ではないですか？ そう感じていただければヴァンのキャラクターは成功していると言えるでしょう。苦悶した甲斐がありました。



●武器 長剣

強そうな戦国武将な感じですね。今回描いたキャラクターの中でもいちばん強そうな武器ではないでしょうか。

●ブーツ

このブーツももちろん構造を考えて描いています。足先部分とかが部分のシルバーで覆われている部位は金画でできています。華文で可動性も良好なはずですよ。

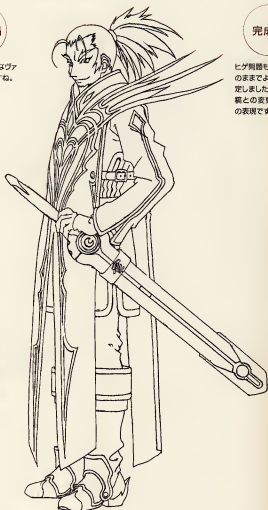
彩色原稿

重厚でいて大胆なヴァンとなっていますね。



完成稿

ヒゲ問題も解決してこのままでよいことに決定しました(笑)。第1稿との変更点は前髪の表現ですね。



■三面図

この三面図のヴァンはわたしが描いた絵柄より若干腰身が下がってますね。ちょっと顔が大きいのかな。こうして見るとさね上がった上着の突起がかなり目立って印象的ですね。なかかコスチュームの面さまで伝わってきますね。

CHARACTER MAKING PROCESS

ASCH

第1稿

「原はルークと同じ」を頭に入れて描いていたわけです。ですから似ているのは当たり前なんですが(笑)。ルークより若干ひきました感じがしょうか。

①ヘアスタイル

ルーク同様長髪ですが違った形状にしなければなりません。前髪を上の方へツツツさせた頭髪にしてみました。

②表情

このポーズ自体が横を向いていて顔も斜めを向いています。少し憂いを帯びた表情で、雰囲気を出していますか? たしかにそんな表情ですね。

③コスチューム

アッシュはローレイ教団の六神将のひとりなんですよ。コスチュームもそれらしく威厳のあるようにデザインしたつもりです。

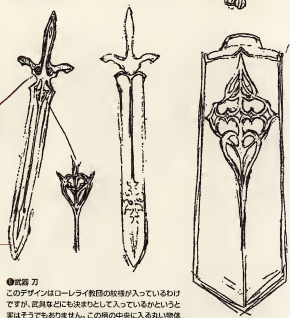
④グローブ

ここにも紋様が入っています。アッシュには紋様デザインが多く入っています。

⑤ブーツのソール構造

ルークのブーツは描きませんでしたが、これは描きたくなっていたので描いてしまいました。このひとつを描けば他のものも大体わかるかなと思って今回はこれ以外描きませんでした。ソールの溝の形状などまでいつものように描きました。

④



⑥武器 刀

このデザインはローレイ教団の紋様が入っているわけですが、武器などにも決まりとして入っているかというところはそうでもありません。この柄の中央に入る丸い物体は石です、たぶん。

彩色原稿



●コスチューム(インナー)
胸の部分に統一紋様が並べられており、大きなベルトで体を締めます。ブーツとコスチュームの間の部分はタイツです。



■三面図+コスチュームバック紋様
他のキャラクター同様しっかり描かれていますね。背中のデザインはわたしの描いた文様をうまく再現していただいています。上腕の前と後ろをベルトで止めているのはヴァンと同様で、ローレライ教団に共通するのかもしれないと実はよくわかりません。

CHIBI CHARACTER ESSENCE OF CREATION.



A to B !!

藤島氏に密着して
その創作の秘密を
うかがったが……
果たして成果は??

02

TALES OF THE ABYSS KOSUKE FUJISHIMA'S



藤島康介の
『テイルズ オブ』シリーズの
大きな魅力のひとつが
ちびキャラクターにある!

ちびキャラ

PART —————

● 語島さんにぜひともお聞きしたいことがあったんです。それが、ちびキャラの描き方なのですが。

「ええーちびキャラのごとも聞くんですか？」

● もちろんです(笑)。

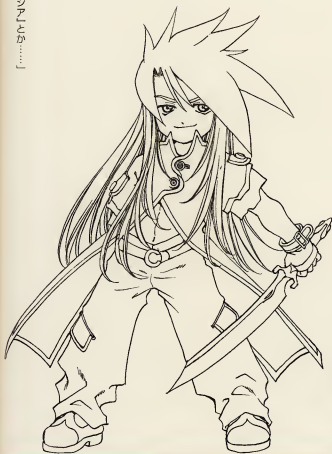
「それぞれに何もありませんよ、ただ描いただけですから(笑)」

● いや、ちびキャラは実は描くのが難しいのではないかと。

ちびキャラがうまく描けるクリエイターさんは、実はそんなにいないと思うのです。

藤島さんはちびキャラを描くのは難しくないのですか？

「そうですよねえ。でも今回はちよつと頭身が伸びてしまいましたね。今までの「ファンタジア」とか……」



LUKE

●「シンフォニア」より伸びていますか？

「ずっと伸びています」

●でも、頭身の若干の伸び縮みはよいとして、

描いていてまったく躊躇せずに描けてしまうものなのですか？

「もちろんいはい」



CHIBI CHARA

Cute
Deformation
Character

●で、ちびキャラにするためのポイントなどがあると思うのですが？

「ポイントと言われても……、わかりませんよ(笑)」

●いや、あるはずかと。なぜなら、ちびキャラは可愛くなければいけないわけですから。

「いや、それは臍身を縮めればいいだけの話ではないですか(笑)」

●いや、単に縮めただけでは可愛くなるとは限りません。

そこで何か藤島さん独特のデフォルメが入るのだと思います。それを教えていただけないかと？

「いや、特に意識しているわけではありません。臍身を縮めて描いてるだけの話なので、そう聞かれなくても(困惑)」



TEAR

●全然意識されてないのですか？

「……何を」思慮すればよいのかわかりません(笑)」

わたしとしては、BNGさんからちびキャラのオーダーもあるので、

「それなら描くか!」と描くわけです」

●ちびキャラというのは、リアル顔身のキャラを描き終わってから描くものなのですか?

「ええ、まあ、そうですね」



CHIBI CHARA

Cute
Deformation
Character

●キャラクターの描き順としては大体主役級のキャラから描いていくとか、

それらしい感じかなって

「いえ、そのあたりは適当です。でも、多分今回は主役から描いたはずですね」

●ティアなどは、バランスがよいですね。

「そう言ってもらえるのはうれしいんですけど、」

別に何か意識しているという事はないんですよ、本当に(笑)」

●では、ちびキャラのポーズはどのように考えて描かれるのでしょうか？

「それは大きく描いても小さく描いてもキャラクターの特徴をつかめばよいわけですから、考え方としては変わらないですよ」



JADE

●ちびキャラだけのバランスがよいポーズというのもあるのではないですか？

「それは大きくても小さくても、そのポーズをとろうと思えばそのポーズをとります。全然変わりませんよ」



●ポーズについての指定は特にはないのですかね？

「べしですわね。時にはありませんわね」

●ちびキャラを描くのに何歳くらいにしようかと意識はされますか？

CHIBI CHARA

Cute
Deformation
Character

「それも含めてないですね。なぜかと言えば、こんな人間は現実にはいないですからね(笑)」

●例えばジエイドは、このちびキャラのようなポーズで

セリフを言いますが、その感じをよく表したポーズですよ。

「同じキャラクターですからね。違ってしまうと困るわけです」

●このアニスなども……。

「アニスはほとんどそのまんまじゃなくて(笑)」

●このしなつとしたポーズなどなかなか描くのが難しいのかと、絶妙と言いますか。

……では、ちびキャラは実はかえてそんなに時間をかけずに描けてしまったのですか？



ANISE

「実は描きやすいですよ」

●やはり描きやすいのですか？
ほとんど一発で描いてしまふ感じがしてきつなっ



「いや、さすがに一発では描けなそうですけど(笑)」

●でも、うつで描いていってそんなに大変ではなくてできてしまうのですか？

CHIBI CHARA Cute
Deformation
Character

「ちびキャラは多少バランスが狂っていたってわからないですしね」

●なるほど、そこがポイントかもしれないですね。

「そうなのかな(笑)」

●要はやはり顔がいちばん重要なのではないか？

「顔もね、縮めてしまえば済む話なんですわ」

●しかし、顔を縮めると言っても大変かと思うのですが？

「いや、そんなことはないんです(笑)」

●ですが、リアル顔身ではすごく可愛いけれど、小さくなるとそうではなくなるクリエイターさんともいますが？



GUY

「それは、わたしに言われてもわかりませんよ(笑)」

●ちびキャラの制作上のノウハウをお聞きしたかったのですが？

「わたしの場合は、あまり意識せずに描いているというところご理解いただけないかと(笑)」



●経験値のなせるワザというところではどうが？

「わたしの場合、昔からちびキャラは描いてますからね」

CHIBI CHARA

Cute
Deformation
Character

●その通りですね。

「ちびキャラはこんなところですよ」

●ありがとうございます。お疲れさまでした。



NATALIA



CHIBI CHARA. Cute
Deformation
Character

ABYSS CHARACTER
ESSENCE OF CREATION!

TALK!

YOSHIZUMI MAKOTO

古積 信

03

TALES OF THE
KOSUKE FUJISHIMA'S

SPECIAL

KOSUKE FUJISHIMA

藤島康介

PART



A

ふたりの髪を比べてみると、アッシュのほうが若干深みのある赤で表現されている。毛先にグラデーションがかかっているのは両者の違いはあるものの、同一であるようだ。

TALES OF THE ABYSS

キャラクター創造力

プレイヤーの心を捕らえて離さない『アビス』のキャラクターは、このふたりの熱意と創造力から生まれた！
キャラクターの生みの親・藤島康介と、世界一の『アビス』理解者・吉積信プロデューサーが制作当手を振り返り、
秘話、実話、面白エピソードをとことん語り合った！

ACT1 ▼ ▼ ▼ キャラクターいろいろ話

●10周年記念作品「デイルズ オブ ジ アビス」の大ヒットおめでとうございます。キャラクターの人気も盛り上がりつつありますので、今回は『アビス』のキャラクターにまつわる制作秘話やエピソードを中心に語り合っていたきたいと思

いますが、まずはじめに各キャラクターのことからお聞きしたいと思います。

吉積（以下吉）なるほど、キャラクターのことで

藤島（以下藤）一思ひ出せるかぎり頑張ってみます（笑）。

●まずは主人公のルークからうかがいます。



ルーク／マイナス系主人公

吉 いちばん大変だったとかいうか、いちばんやり取りしたキャラクターがルークですね。

藤 ルークでしょうね。

吉 髪型とかね。

藤 いや、髪型は特に問題はなかったですよ。

吉 あとは表情ですか。表情はいくつかり取りしましたよね。

藤 そうそう。最初に描いたルークの表情なんです

すが口をへの字に描いたんですよ。そうしたら、設定として公開するに当たって「へ」の字はちやうと」と言われた。

吉 そうでした。そんなことがありましたね。

あとは、左利き、右利きとかね。

藤 刀の角度についても話し合いましたね。

吉 あとは指定としてはオリジナルとしてアッシュがいたんで、ルークの髪の色を、同系色で濃

い暗いとか、明るい薄いとかで表現しましたよ（A）とお話ししました。

藤 ありましたね。

吉 僕がルークでいちばん最初にイメージしたの

は、世間知らずでやる気もないというマイナス系のキャラクターだったんです。ちやらちやらしているという。その辺を藤島先生に絵で表現してもらったのに苦労しました。

藤 とにかく渋谷系の方で。

吉 そう、渋谷とか滝袋のほうのちやらちやらして「たりいり」とか言ってる人、そんなイメージがあつたんですよ。

●ゲームでは、そういうキャラクターの主人公はいないです。もうこんなことは今後もあり

ないと思いますけど（笑）。メインシナリオイター

1さんとこのゲームのテーマを決めたときに、「このテーマだったからこういうキャラクターだね」と

と。変わっているかなとは思ってたんですけど、

10周年だし、1回やってみようかっていう（笑）。

●それを受けて藤島さんはどう感じましたか？

藤 それでいいの？とは思いましたけど（笑）。

吉 （笑）。

藤 いいいの？というか、そういうふうに依頼され

ましたからね(笑)。じゃあルークはそういうふう
うにやりましょうと。でも後でいい人になるって
聞いていましたからね。

吉: そう。ちゃんと後でいい人になりますから。
●それがなかったらどうだろうとは思われまし
たか。

藤: いや、別にそれならそれで突き詰めればいい
んです。それを突き詰めていけば、それはそれで
そういうキャラクターとして成立するだろうな
とも思いましたし。

吉: あとはそれがストーリー上でちゃんと活き
てるかどうか、ということですね。

藤: 結局プレイしていただく方がそのキャラク
ターに感情移入できるかどうかですね。
●でも、ゲームの序盤のルークはひと奴ですよ
ね(笑)。

吉: これもちょうど今回シナリオ上の実験だろた
んですけれど、たしかに初めはひどい奴じゃな
いですが。それで、ルークがアクゼリウスを崩壊さ
せてしまった後で、みんなに「おまえのせいだ！」
って言われるときがあるじゃないですか。あのと
き、他のキャラクターたちがどう思うかという
ことで作っている最中ずいぶん論争になったんで
すよ。

●なるほど。

吉: 「えっ、これじゃダメでしょう?」ここでやめ
ちゃう人もいるかもしれないよ」も思ったんで
すけれど、でもテストプレイヤーにプレイしても
らったときに年齢層が若い人ほどちゃんと分
かってくれたというか。年齢層が上の人ほど
「変な話」とか、「きついんじゃないの?」と言っ

すけど、若い人は「ルークの言うことももっとも
だ!」と言っていたので。ああ、これ、面白い
んじゃないかと確信したんです。

●もしかすると今の若い人達にはああいう考
え方があるということなんですか。

吉: 何か身近な感じというか、ファンタジーの主
人公ではなくて現代劇の主人公みたいになっ
てくれば、それが受け入れられたということだ
かね。

藤: 確かにそうですね。ファンタジーのゲー
ムのキャラクターっておかしなですね。

吉: みんないい子ですしね(笑)。
藤: いい子も何も、あの危険な状態に自ら駆
けつけます? 普通、行かないですよ(笑)。だっ
て、いきなり世界を救いに行けって言われたって行
かないでしょう?

●ルークは「イヤだ! 俺行きたくない!」と言
いますよね。リアルです。

藤: 普通に行きたくないですよ。絶対イヤですつ
て(笑)。
吉: 今回回りがみんな軍人さんとかじゃないで
すか。ティアだつてアサシミたいなものですし。
そういう人が「人を殺すのが怖い?」ってルー
クに言うわけですよ。そんなの、人を殺したこと
がないんだから怖いんですよ。そういうのをもう
少しリアルに描くとあなるわけです。

藤: 「アビス」の世界が正しいんです。
吉: そうですね。世界観設定やストーリーや、中
にいる軍勢などの環境はファンタジーですが、中
の人はリアルに描かないと絵空事になってしまう
ので。そうすると「サザー」さんに「ああ、こ

ういう奴っているよね? こういうの面白くない」
って思ってもらえないんです。そういう土台作りを
毎回しています。だからいつも藤島先生に描いて
もらうこの絵がすくすく助けになります。

●そう言えば、ルークといえば腹筋が話題にな
りましたが?

吉: いや、むしろネタにされてますね(笑)。
藤: 腹出しファッション(笑)。

吉: 自分で軽く鍛えた腹筋を人に見せびらか
したいという自己顕示欲が男の子ならあるじや
ないですか? 反乱みたいな格好をする時が、ち
ょうど露出の高い。ああいう感じなのかなって、
イメージなんです。

藤: もっとと極端にローライズにしようとも思っ
たんですけど、さすがに批判を受けそうなん
で(笑)。

吉: あんまりローライズにすると、股が重なっ
てポリゴンでの表現が難しくなっちゃうゲームで使
用できなくなるのでこれくらいがいいですね(笑)。
藤: 言われてみたら動かせなくなってしまうん
ですね(笑)。



ティア / 結果ツンデレ

吉: やっぱりティアはすくすく象徴的というか。
藤: そうですね。いろんな意味でいろんなことを

声優のゆかやさんのこと。シグマセブン所属。OVA化も決定した「舞乙HIME」ではやんちゃで独断なお姫様・マシロ・ブランド・ヴァント・ブルーを演じ、好評を得た。現在テレビ東京系にて放映中の「SIMOUN」にドミニータ役として出演中。



B

数回のやりとりを経て完成したティアのスカーフ部分。藤島氏の気に入った「蜘蛛さ」を残しつつ、ゲームで動かせるコスチュームとなっている。ちなみに、週刊誌に掲載されたというミニバージョンは入手できず。

知っている人ですし、キーパーソンですよ。

吉：キャラクターとしては、今まさにキテいるツンデレキャラ。

藤：言われてみれば。

吉：この間ツンデレカフェをテレビで紹介しているのを見ましたけれど笑。

藤：なんです、ツンデレカフェ？ そんなのあるんですか？

●来店した時に「何しに来たのよー」とか言われるんですよ。

吉：そう「早く注文しなさいよー」とか言われるんですよ、帰りに「キツイ」と言っちゃったけれどまた来てね」って。でも、それでツンデレなの？ ちゃんと甘いんじゃないのって笑。

藤：違うな(笑)。

吉：違うでしょう(笑)。

藤：正しいツンデレは10回くらい行つてやっと打ち解けてきて、20回くらい行くともうデレデレになつて「来てくれたのー」ってならないとダメですよ。

●20回も行くのは大変ですよ(笑)。

藤：行かなくてダメですよ！

●なにが最近ツンデレで総称されるゲームも多いんですよ、やっぱりツンデレは強いんですか？

吉：そうですね。ティアはそのツンデレ。効果的だったのはゆかなさん(注1)の声ですね。ツンデレというか、ウチの想定していた通りにやっていたので、バツチリでした。

●ゲームではキャラクターの声も重要ですよ。

吉：今何本当に、どのキャラクターをとつても声優さんの声は完成度が高かったですからね。

●ティアについてはどんなやりとりがあったんですか？

吉：前髪の分け目を左右変えたりとか。

藤：スカーフの長さの問題もありましたよね。

吉：ポリゴンでキャラクターを動かすときに、どうしてもポリゴンで作れないモデルがあるんですよ。スカーフが長いままだと、膝がこう出て動かないので、それであつたゲームの表現上のワザとしてスカーフを短く描いて下さいとお願ひしました。

●ティアのデザインが藤島さんから上がつて来たときには、スタッフの方々の感想はいかがでしたか？

吉：基本的には全然問題なかったです。元々の設定で、クールビューティー。な感じだったんですけど、ちょっと、いわゆるベースがアサシンという部分がありましたから、そういう意味では全然問題なかったです。

●先ほどから話に出ているツンデレという部分は？

吉：元々そんなツンデレでもなかったんですが(笑)。

藤：だいたいツンデレとは書いてありませんでした(笑)。

吉：当時ツンデレの概念がなかったですからね。ただ、元々軍人さんというか、そういうふうに関係を受けた人ですから、相当厳しいというか、冷たいというか、感情を表に出さないキャラクターなんです。でも、だんだん仲良くなつていくとちやうどルークに想いがあつたりとか、あとは、

可愛いもの好き。ずっと冷たいままだとプレイしている人も辛いので、本当は16歳の女の子らしい可愛いもの好きというのを隠していたんです。ツンデレはまったく関係なく、そういう二面性があるよってことだったんですけど。それがゲームができてしまつた、ツンデレということになつてしまつて。結果ツンデレ！

●そういう二面性というのは、藤島さんに発注する時にお話されるのですか？

吉：もちろん。

藤：もつた設定書類にはありました。だからこそその差を出すために、いかにして味味にするかに奮心して「これは絶対に足を出した服にはできないわね」という話は、まず決める時に話し合つていたんです。「じゃあ足を出さないで、なおかつポリゴンで成立させるにはどうしたらいいの？」という笑。

吉：しかもやっぱり色っぽく見るとか色々ありましたからね。

藤：そうそう。ちやうど足が見えるという話もしてたんで、どうしたらいいんだろう？ と相当悩んだんです。それで、「これくらいだったらできます」というサンプルが来たんですが、スカーフがもつと短かつたんですよ。

吉：そうですね。もつと短かつたんです。

藤：それを見て、「これはちやうど元々言われていた条件と全く違うんですけど」と言つて、せめぎあつたんですよ。

吉：結局色々試してみても、この辺までなら工夫して表現できると。最終的には完成稿くらい(B)になりました。

タレントの佐藤育子さんのこと。フィットワン所属。女優兼・グラフィックデザイナーから、バラエティで幅広くこなす。現在テレビ東京系にて放映中の「魔弾戦記リュウケンドー」に劇場おかり役で出演中。

注3「子安さん」

声優の子安武人さんのこと。ティーズファクトリー所属。「新機軸戦記ガンダムW」のセクス・マーキス役のような二枚目俳優を演じることが多い「声ボボース-高木直也」のボボース役などのコミカルな演技もこなす実力派。現在テレビ東京系にて放映中の「ゼロロウ」にクルル曹長役として出演中。



C

第1期ではジェイドの髪はこのように髷にかかってくるような髪型だった。髪型も顔も落ち着いた感じとあって、若いころのジェイドを思わせる貴重な場面。

藤「一時相当ミミになってましたよね(笑)」。

吉「この上半身については何か」。

吉「一応巨乳系、いわゆるグラマラスな女の子にしたかったんですね。やっぱりちょっと色っぽい」。

藤「ちょっと少女っぽくないやつですね」。

吉「イメージとしては勉強がすくてできる女の子で、でもグラマーな子っていう感じがですね(笑)。そういうので、高校生で生徒会とかやっていたツンツンしてんだけどみたいな女の子」。

●「アアはすごい人気ですよ」。

吉「魔界の国の女の人ですからね。悪ぶってるようなタリクな感じ」。

藤「もう私のなかではこの人、相当人殺してますからね(笑)。100人、200人とは楽に殺してるとは思えないかみたいな感じで。なんの感情も見せずに殺せるくらいな娘ですよ(笑)」。

吉「ゲーム中でもそういうこと言いますからね」。

●「だけど可愛いもの好き」。

吉「あとは、お兄ちゃんラブですよ」。

●「ヴァンは壮大なことを考えてますしね。ヴァンも27歳の割にはすごい貫禄ありますよ」。

藤「社会の情勢が悪いと、子供がすぐに大人になつてしまふから、それはそんなに問題はないんですよ」。



ジェイド／35歳。としより。

●「ジェイドですが、初めは髪が短かった(〇)みたかったですね」。

吉「さあですね。初めは短かったです」。

藤「でも長くしてきて言われたこととはないんですよ」。

●「ジェイドについては指定が特にあったわけではなくですね」。

藤「長髪とは書いてあったけれど、どのぐらいは書いてなかったですね」。

吉「まあ、男性ですよ。髪も最初は肩ぐらいまでだったんですよ。服もちょっと違っていて、ボタンが少なかった」。

藤「ボタンも少ないベルトもないし、もうちょっとと趣味な感じでした。もう少し装飾をつけてほしいと言われて色々つけたんですよ」。

●「ジェイドは非常に重要なキャラですよ」。

吉「ジェイドは今回のお話の中で種をまいて最後まで観ているキャラクターです。ルークが生まれてくる元を作った人でもありますし。いろんなことを知っているんですけど何も言わないとか、頭もいいんですよ」。

●「実はこの人がいけば年齢が高いいんですよ」。

吉「そうですね。35歳。としより」。

藤「すいません。あんまりとしよりにできなくて(笑)」。

吉「でもジェイドには秘密がたくさんあって、話だけで色々なことができていう、いいキャラクター。何か困ったらジェイドに喋らせればいいという便利なキャラなんですよ(笑)」。

藤「(笑)」。

吉「元々このキャラクターを作る時に、キャラクター設定をもちろめんメインナリオライターさんが作ってんですが、その時に声は子安さん(注3)と決まっていたキャラクターだったんですよ。子安さんがやるならというのを喋らせようとか、色々決めて制作してましたから。しかも子安さんも前から出たい出たいと言っていて下さっていたんですよ」。

藤「やっぱり子安さんにはこういうキャラが似合いますね」。

吉「上手ですよ。上手い切り方とか。これ以上追っかけていかないとダメかな」。

藤「声にイヤミがないんですよ」。

吉「熱意を持って演じてくれて(〇)こまでやっていいですか?」とか、「こまでやってはまずいですか?」とちゃんと聞いてくれて。楽しんで演じて下さいました」。

●「そう言えは、初めてのメガネキャラですよ」。

吉「ああなるほど」。

藤「わたしのほうの「デイルズ オブ」シリーズの中では出るのは初めて」。

吉「シンフォニア」のロイドは最初はメガネでしたけど外したんですよ」。

●「ジェイドについて他にありますか?」

吉「やっぱりベルトのバックルですか?」

藤「あれは「ブウサギの蹄」かもしれないし、さくらんぼの花びらかもしれない(笑)」。

吉「確信犯でわかっていながら知らんぷりするというのがジェイド(〇)ほい(笑)」。



F

たしかに背負っている。アニスは体が小さく、また荷物を収納するバッグやボシセットも持っていないため、その代用として考えられたと推察されるが、両側のほどは定かではない。



E

トクナガの右手に注目してほしい。依頼からして不自然に長く伸びている、ごうしなればトクナガの首が大きく掛けず、このようなインパクトのある構図にはならなかっただろう。



D

トクナガは拡大の図。あまりに小さく描かれ過ぎていたため、視認性に欠けていた。まさかあんなに大きくって大あばれするとは藤原氏も思わなかったのだ。

アニス／トクナガといっしょ！



よね(D)。

吉：初めは小さかったんですよ。

藤：最初はトクナガもいなかったんですよ。設定書には「ぬいぐるみで戦う」としか書いてなくて、なんのぬいぐるみも分らなかったから、とりあえず、その胸のところに熊を描いたんですよ。

吉：そのことを初めて詳しく話していませんでしたね。だからぬいぐるみを背負うかどうかでも決めてなくて。この第1稿のように胸につけてもいいかなと思っていたんですよ、最終的に自分が乗るくらい大きくなるということを決まっていたので、もう少し質量があった方がいいだろうと。

藤：それに、こんなに小さいと見えないんですよ。●ゲートにならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。

吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。

吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。

吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。

吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。

吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。

吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。

吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。

吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。吉：背中にならなければいいですよ。

どうも違うらしい(笑)。でもいろんな意味で意表を突かれましたよね(笑)。

吉：発想としては珍しいですよ。

藤：私的にはトクナガはいいですね。

吉：是非作りたい！

藤：ぬいぐるみで作るとタメかも(笑)。

吉：この間、トクナガのデザインのハンドタオルを作ったんですよ。ボタンはちゃんとひとつずつ違うボタンをつけたんですよ。面白かったですよ。

藤：絶対ぬいぐるみの生地ではダメだと思っんです。どちらかといったら麻袋で作った方がいい。ざらっとした質感でスタスタという感じで。そういうのがすごく好きなんですけど。

●そう言えば、トクナガは背中に何か背負っていますか？

吉：背負ってましたっけ？

藤：ああ、たしか何かフロシキのようなものを背負ってましたね。

吉：多分、トクナガに背負わせるアニスの大事なもののんですよ、きょうと。

●アニスの大事なもので、お金ですか？

吉：乙女の秘密です(笑)。

藤：なるほど(笑)。

ガイ／上品貴族



吉：ガイはどうやって戦うのかしら？

注4「バイレツ・オブ・カリビアン」

映画「バイレツ・オブ・カリビアン」(訳:わかれの海賊たち)のこと。2003年8月に全国公開されたジョニー・デップ主演のアクション・アドベンチャー映画。

注5「八丁堀の七人」

2000年よりテレビ朝日系で放映された人気時代劇シリーズ「八丁堀の七人」のこと。メインキャストの7人の個性豊かな経歴による持ち場シーンが見ものであった。本作は第7シリーズまで制作され、2006年3月放送終了。

注6「新緑さん」

所属の朝日美智子さんのこと。フリー。様々なキャラクターをこぼす派手な女性声優。特に気が強いお姉さまキャラには定評がある。代表作に「風の金術師」(リザ・ホークアイ)、「交響詩篇エウレカセブン」(タリホ・ユウキ、モーリス)などがある。



H

つるを張る矢をつがえて射る武器が弓である。このつるのとめ刺にあたる部分が布の上にハチの羽根をイメージしている。藤島氏はこのように様々なもののラインスタイルションを待っているようだ。



G

柄を前方に出すということは、利き腕から遠くになることになる。よって確にずらす動作が必要になるということ。前面の右手は一連の動作を流れるようにこなすのだろうか。

藤:「私が精くときに難儀しただけです(笑)。だからできたものに對しては、吉積さんからは何も言われてませんね。」

吉:やはり二枚目で、女の子に受ける兄貴分みたいな感じだったんです。イキのいいお兄ちゃん。ルークを最後まで理解してあげて、ルークを信用してといううか、めつちやを優しく感じにしたかったんです。

●兄貴という感じなんです。

吉:そうですね。色々といくらみつらみを持つてのに、でも根はいい奴。

●本当は復讐しなきゃいけないのに許すんですから偉いです。藤島さんからは服装をデザインするのが大変だったとお聞きしたのですが、できた服装に聞いたら一発でOKだったのですか?

吉:そうですね。

藤:逆に服について何も書かれてなかったんですよ。だから逆に何をやっていいのかわからないという状況でした。

吉:たしかにあまり指定しなかったですね。特に特別な何かは必要なかったの、オーストラリアを感じた指定しなくてよかったと思います。

藤:いや、貴族という指定はありました。そうそう、それはあった。だからあまり貧相だったり汚かったりするものはダメだったんです。清潔感があつて、なおかつ、貴族っぽい感じで、スリムな感じで、逆に膨らみも少ないみたいな。袖は膨らませましたけれど(笑)。

吉:身分を隠しているのではありませんか。袖のはダメですが、イメージとしてはどこかなく際う上品さ。

●何か王子っぽいんですね。

藤:「バイレツ・オブ・カリビアン」(注もみいたない(笑))。

吉:ルークを助けにくる時ってそんな感じですよ。ねえ。

藤:あの辺の服は大好きなんです(笑)。着られるものなら着たいやみたいな感じ。今着ていたらかなりおかしいので着られないですけれどね(笑)。

●この服装の試行錯誤がいい感じに出てるんですね。

吉:そうですね。あとガイは日本刀っぽい刀を持つてるんですよ。

藤:「応援合いが特技になりましたが、お待にはならないように。」

●刀の差し方が独特な感じがしますが?

藤:実はこの柄がもつと前に出ていないといけません。注5「この間、時代劇の『八丁堀の七人』(注5)を見ていて、刀を前に差しているのを見ました。抜くときに横にずらして刀を抜くわけですが、柄は前なんです。たぶん次に描くときにはそうします。」

●ナタリアについてはいかがですか?

吉:声優さんは根谷さん(注6)に演じていたんですが、本当に何か上品で、今回の声優さんの中で個人的には一番好きな声というか、好きでした(笑)。ナタリアは勝ち気な感じにははたかったんです。気の強いというか責任感が強いという言い方もできるんですけど、芯が強い。それでいて風爽としたお姫様みたいな感じですか。

藤:勘違いした冒険者。つてありましたよ?

吉:結局この格好で冒険するわけですから、自分としては一生懸命冒険の格好をしているつもりなだけけれど、「えーそんな綺麗な格好で冒険するの?」みたいなね。

●ナタリアはこの弓が印象的ですが、武器の指定はあったのですか?

吉:もちろんです。弓をお願いしました。

藤:この部分はちゃんと蜂をイメージして(且描きました)。

吉:蜂ですか、ああ、なるほど。

吉:ここがちゃんと蜂っぽい。

藤:これがまたゲーム案件っぽいのですが、弓のキャラがほれしんです。プレイ感としていろんなキャラを使って、面白く感じほしいんです。

藤:遠隔攻撃としてはいいですよ。

吉:魔法のキャラは通常後で攻撃しないんで、その中間のキャラ。前衛でバリバリやるキャラと、後ろで呪文を唱えているキャラの中間のキャラがほしいんです。

●「シンフォニア」には弓のキャラはいましたか? 吉:いいですね。だから完全に前後衛に別れ



ナタリア / 遠隔攻撃の王女様

藤島氏の線画表現には交遊相手とのやりとりが言葉で残っている場合がある。その際、○○さん(へ)は漢字の「江」であることが多く、ご自身のサインが添えられていることも多々見受けられる。

ふふ、おまじい
ヒカを つけてみました
びうびう。

た構成になったんです。今回はちゃんと弓のキャラを入れました。

藤：やっぱりほしいですね。

●こうして見ると、ナタリアのコスチュームは色使いがさわやかですね？

吉：キヤラクターにはイメージカラーを設定していましたが。彼女は緑、白、青、そんな感じのさわやかな色ですね。

藤：確かターコイズっぽい色で言われた気がしますがね。



ヴァン／ヒゲ問題

吉：ヴァン先生はいろいろありましたね(笑)。

藤：2ヶ月くらいですかね。

吉：絵が上がってきたとき、私やバンタイナムコゲームス(以下BNG)側の作り手たちは、「カッコよくていいじゃん」と思っていたんですが、メイシナリオライターさんにヒゲを納得しただけなくて。この1点だけで。それで、「えい、カッコいいよ、ヒゲ、カッコいいよ」って討論したんです。

藤：わたしは信長のイメージでと書いてあったからヒゲを描いたんです。

吉：僕も絵を見たときには「ああ、信長のイメージだよなあ」と思いました。いちばん最初に絵

があがってきたときに、藤島先生から「ヒゲをつけてみましたどうでしょう？」という言葉が設定書の横に書いてありましたよね(1)。

藤：それは、わたしはヒゲがないとイヤだなんて思っただけで、「どうでしょう？」じゃなくて「ヒゲつけました」と書けば良かったんですけど(笑)。

吉：メイシナリオライターさんには元々前述の子安さんと同じように、この声優さんの声がいなという人がいたらいいんですけど、その人のイメージだとヒゲじゃないから、という理由だったんです。総合イメージとしてキャラを作っていたんですけど、それと違うので、ということですからさでどうしたものかと悩みました。

藤：でもその後も、口ばかりでも試行錯誤がありましたよね。

吉：口を動かすとヒゲがいろいろ邪魔になるから、というのがありましたね。

藤：ヒゲまで口が食い込んでしまうことがあるかもしれないと言っていました……。

吉：それはヒゲが悪い悪いじゃなくて、ヒゲをどう表現できるかということ、技術的なことですね。

藤：それで「どうしようかな、もう折れようかな」とも思ったんですけど「もうひと頑張りすれば何とかなるんじゃないですか？」と言って(笑)。「口に食い込まないようにもうちょっとヒゲを下げますから」と譲歩もしましたよね。

吉：先生にさまで言うていたんです。うちもヒゲの表現について色々調整したんです。それで、取り回しているうちに次第にディテールシンチ

イドも「ヒゲはやっぱりあった方がいいよ、なきやダメだよ」という雰囲気になつてきたんですよ。

藤：わたしもだんだん意地になってきて、何かなんでもヒゲをつけたいって笑。

吉：ヒゲありきで考えたんです。そうやってみんなの気持ちがあいつになつて、「よしヒゲだ」と(笑)。

●技術的なところも解決したのですか？

吉：何とかなるということになったんです。それで、みんなでメイシナリオライターさんを説得して、ヒゲありでいきますからみたいな流れでしたね。その方もそんなにヒゲがあることがイヤだつていうわけではなくて、やっぱりイメージの問題としてのこだわりだったので「ヒゲがあるキヤラクターとして再構築します」と了解してくださったんです。

藤：私の中では、信長みたいなイメージが、強いリーダーシップを持った、かなりあくの強い人みたいなイメージがあったんです。

吉：武將みたいな感じですよ。

藤：でもそうじゃなかったんですかね？

吉：いや、間違っていないですよ。

藤：元々はそうじゃなくて、ヒゲがついてしまったからそうなのかなって今一瞬思ったんですか？

吉：そんなことはないです。元からそうなんです。心配ないです(笑)。そういう強い一面と、最後までルーク達と対立するんですけど、唯一最初から最後まで妹のティアのことが心配だし、愛しているし、優しいお兄ちゃんでもあります。

●初版、深みのある髪もある。

吉：ヴァンは17歳の時にファミクリーの実験に連れて行かれて、そこで自立させられてしまったんですね。

●そういう経緯が顔に出るわけですね。

藤：考えてみれば、信長が生存していた戦国時代なんかみんな50年で死ぬ予定だったんですよ。

吉：太く短くみたいな。ヴァンはそういうところを体現した人です。



アッシュ／不遇なオリジナル

●最後はルーカのオリジナルであるアッシュですが。

藤：あまり人気ないんですかね(笑)?

吉：出番が少ないですからね。でも濃いネトサイトでは結構人気あります(笑)。こういう強気だけれどもシャイみたいなところがあるキャラクターというのは、なんだかツンデレに通じるものがあるじゃないですか。

●そうみたいです。

吉：ナタリアのことを一生懸命大事に思ってる

ところとか、そういうところが、女の子にはいいらしいですね。アンソロジーコミックでもアッシュのネタは多いみたいです。

藤：自分だけには特別みたいな感じが良いのではないですか。

吉：他の奴にはダメで、言っても、ナタリアだけはいいいい。

●『アビス』のストーリーの思い切ったところは、オリジナルとレプリカがいたら普通はオリジナルを主人公にしようと思えると思うのですが、レプリカが主人公になるところではないかと思うのですが。

吉：最初にストーリー概要をみんなで決めて、それを社内の他のシナリオ担当に見せたんです。4〜5人見せて、そのうち半分以上の人は「逆でしょう」と。主人公はオリジナルのほうが言うてましたね。でもそれでは全然面白くない。

主人公がコピーで、自分の存在って何だろうと思うところ、ドラマがあるんですね。「お前ら分かってるのか」「で言いましたよ(笑)」。藤：その通りです。だつてコピーじゃなかったら悲しくないですか。

吉：そうですね。悲しいんですよ。

藤：だつてオリジナルは別に悲しくないんですよ。

●でも普通、一般的には逆の話になってしま

ACT2 ▼▼ ゲームクリエイトいろいろ話

シリーズ10周年記念作品

せめぎあうっていいことだ!

●各キャラクターのことを振り返っていたいたところで、今度は全体的なことをお聞きしたいのですが?

と思っんですよ。

吉：そうですね。元々ネタ出しの段階でストーリーをそういうふうにしてしようとしていたんです。が、みんな懐疑的でしたし、「えー」という声も多かったんです。でも絶対その方が面白いからと押し進めて良かったと思っています。今回、メインシナリオライターさんがその辺を理解してくれて、「これはいいですね」と言ってくれたんです。いくつもそういう要素があるんですけど、すごく理解してくれて良かったと思っています。

●話は戻りますがアッシュはツンデレというところで(笑)。

吉：何かそういうのを感じたんでしょうかね。ツンデレの波が来ているのを(笑)。

藤：女子もツンデレが好きだみたいな(笑)。

吉：人気のあるキャラクターというところ、また先生のリオンも非常にツンデレじゃないですか。

マリアンだけについて何かありますか。

●他にアッシュについて何かありますか。

吉：アッシュは出番がそんなに長くないんですが、色々盛り込みたかったですし、実はバックグラウンドストーリーが沢山ある人なんです。今回はそれを盛り込めなかったのが、後はみなさんで考えてください(笑)。

吉：今回は先生どうでしたか?

藤：わたしはすごく楽しかったですね。何か色々やるのが一杯あつて、ヒゲでせめぎあ

吉：今回は先生どうでしたか?

藤：わたしはすごく楽しかったですね。何か色々やるのが一杯あつて、ヒゲでせめぎあ



K

本作「アビス」に登場する
悪魔デューグル族の存在。
ルールブックの表紙にた
たきまきいゆすに可
愛い、時に表情を見せる
種がキューブ。



J

「ディルス オブ ファンタ
シア なりきりダンジョン」
に登場する英子達の主役キ
ャラクターとペットのこ
と。男の子がディオ、女の
子がメル。クルールはデ
イオが拾ってきた不思議
な小動物。

たし(笑)。

●いちばん印象的なのがヒゲのことなんです
か？

藤：もめた感があってヒゲ(笑)。

吉：ヒゲ問題ですごく面白かったのは、メインシ
ナリオライターさんは女性だったんですが、ヒゲ
はありえないと言われたときに、「あなたはヒゲ
嫌いなのか？」と、「ひいては俺が嫌いなのか？」
みたいな話になって笑。だったら俺はヒゲをそ
らないぞー(笑)。

藤(笑)。

藤：でも、今回は色々とせめぎあったからこそ楽
しかったんですよ(笑)。

吉：「シンフォア」でもけっこう大変じゃなかった
ですか？

藤：「シンフォア」のときは何でしょうね。ポリゴ
ンでできるでかいのでめんどくさかったです。

吉：さーがいはばんでしたね。あのときシリーズ
ではポリゴンが初めてだったんです。

藤：そういうことじゃなくて、今回みたいにみん
な主張でせめぎあわないと面白くないんです。
ヒゲでせめぎあったのは何から何に面白かつた
し、印象に残っていますよ(笑)。

吉：たしかにやりとりも面白かったですね。で
も、ゲームの開発の方としても、今回は本当に
大変だったんです。たぶん過去最高に大変でし
た(笑)。

●それは時間的なことですか？

吉：元々「シンフォア」を作ったスタッフが制作し
ていたので時間があまらなかったんですよ。

●本誌の2003年にゲームキューブのコン

フオニア」が終わって、2005年の末までちょ
うど2年間あつて楽勝のはずだったんです。しか
し、途中でPS2版を作ってしまったんですね。

藤：ありましたね。

吉：PS2版を急に入れてしまったので、全部で
はないですけど、メインのプログラマーもその
作業をやり終えた上で、さうしに行かなくて
けなくなくてしまつて、メインのプログラマーが
入れたのが、2004年の夏以降だったんです。そ
から1年ちうとしかないと、他の面々はもちろ
ん作業は先行してましたけれど、要するにプロ
グラマーの作業だけ残してデータだけ1つと作
つておいて「来たぞー！詰めて！終わった！」とい
うのを1年間で行ったんです。それがものすごく
大変でした。

藤：それは大変ですよ。そのスケジュールでゲ
ームを作るのは、普通あり得ないですよ。

吉：それは分かっていたんですけど、やろうと。
頑張つてやりましよう(笑)。

●それは10周年記念だから、2005年度中に
出さないといけなかったわけですか？

藤：でもそれは10周年記念で制作が始まったわ
けではないですよ(笑)。

吉：そうですね。元々2005年の年末辺りを予定
してましたから10周年という意識はなかった
んです。でも制作の最中に「そう言えば10周年
だね」とか「そうか、10年目は12月15日、木曜
日じゃ」とか、あ、ちうとはずかしければ
キャンペーンでも打つてみようか？みたいな感
じだったんですよ。スタッフみんなの中で「10周
年記念」という意識みたいなのができて、そうい
うものがあるのと分りやすいじゃないですか。
それがみんなのモチベーションを上げるために良
かったですね。

藤：実はわたしは作業が終わるまで、10周年で
あることを全く知らなかった(笑)。

吉：話を始めるときは全くそういうことを言っ
てませんでしたからね。

●10年で藤島さんの「クルールズ オブ」シリーズが
4作品ということなんですけれど、どうです
か、10年を振り返られて。

藤：別に10年だからどうこうということはない
ですよ(笑)。

吉：「ファンタジア」を最初にお願ひして、その後
「シンフォア」をやる前に「なりきりダンジョン」
を出しているんですよ。メル、ディオ、クルール
(J)を描いていただきました。その後が「シン
フォア」。

●「なりきりダンジョン」では動物を描いてます
よね。

藤：描いてますね、クルール。

●ですから今回のミウ(K)も藤島さんが描い
たのかと思つたのですが。

藤：わたしは描いたらあいつたミウにはなら
なかつたと思いますよ。あそこまではつりした
目にはなつてないと思います。キャラクターが立
つにはなつてますね。

吉：ミウは人語を解するキャラクターですから
ね。ちゃんと喋れるから意思を感じなきゃい
けないんです。人間と同じような目の動きとか、
輝きにしようとか。キャラクターを感じなきゃ
いけない。なのでキャラクターの目にはなつて
います。

藤：そうですね。キャラクターを感じなきゃい
けない。なのでキャラクターの目にはなつて
います。

吉：そうですね。キャラクターを感じなきゃい
けない。なのでキャラクターの目にはなつて
います。

藤：そうですね。キャラクターを感じなきゃい
けない。なのでキャラクターの目にはなつて
います。

吉：そうですね。キャラクターを感じなきゃい
けない。なのでキャラクターの目にはなつて
います。

藤：そうですね。キャラクターを感じなきゃい
けない。なのでキャラクターの目にはなつて
います。

吉：そうですね。キャラクターを感じなきゃい
けない。なのでキャラクターの目にはなつて
います。

藤：そうですね。キャラクターを感じなきゃい
けない。なのでキャラクターの目にはなつて
います。

吉：そうですね。キャラクターを感じなきゃい
けない。なのでキャラクターの目にはなつて
います。

藤：そうですね。キャラクターを感じなきゃい
けない。なのでキャラクターの目にはなつて
います。

吉：そうですね。キャラクターを感じなきゃい
けない。なのでキャラクターの目にはなつて
います。

藤：そうですね。キャラクターを感じなきゃい
けない。なのでキャラクターの目にはなつて
います。

吉：そうですね。キャラクターを感じなきゃい
けない。なのでキャラクターの目にはなつて
います。

藤：そうですね。キャラクターを感じなきゃい
けない。なのでキャラクターの目にはなつて
います。

吉：そうですね。キャラクターを感じなきゃい
けない。なのでキャラクターの目にはなつて
います。

ハードディスクなどの記憶装置でデータの読み書き時にヘッドと呼ばれる部分が目的の位置に達するまでの所要時間のことを、ヘッドの現在位置と記録位置との関係によってその所要時間は変化する。



ルークの超絶的なコスチュームの中にあつて、このトンガった意も通じないアクセントとなっている。長く垂れた髪とのバランス上に描かれたと驚かされる。

藤：なるほど。
吉：B・N・G所属アザイナーの奥材がそう考えて描いたんです。

たゞとて、今回髪を調々とした部分は、キャラクターのところで話したいんだというアザインのスカートやウエルのヒゲくらいなのですか？
藤：他にも、剣の長さとかもありましたね。

藤：ありましたね。
吉：ああいう表現もできるようになつたんです。
●素人目に見える、目の作り込みも難しいのではないかとと思うのですが。

CG表現をめぐる試行錯誤とは？ 動かしやすい頭身とは？

吉：最終的にはあまり極端なもの以外はいかなさと思つていました。でもそうすね、顔は難しいですね。
藤：ああ、なるほど。あまり高くしちゃうとダメなんです。

吉：やっぱり顔をアップにして演技をさせるとき、目の表現は自分が考えている以上に影響力が強いんですよ。
藤：デジスターですすから。

藤：ゲーム制作上のことなんですがマントは今後はもうできないんですか？
吉：いや、そんなことはないと思いますよ。ボリゴンの表現もずいぶん変わつてきていますし、新しいハード、PS3とかXbox360でずいぶんできるようになると思います。

●今回ルークの髪は、びんと立っている（上）じゃないですか。
藤：ここは聞いているから干渉しないところなんです。

吉：高くしてもいいんですが、聞いていると顔に刺さってしまいますからね。聞いていればいいんです。
藤：もしかしらたアニメーターの人を導入するといひんですか？

藤：PS3だと読み込み時間が減るんでしょうか。
吉：読み込みの時間はシークタイム（注1）とメモリ容量の問題なので、ずいぶん改善はされると思います。

吉：最近のゲームでも中には完全にルールを無視したものもありますからね。干渉し合うとか、刺さるとか、馬車に突つ込んでしまふとか、完全に無視した作品もあるにはあるんです。それをよく、としているわけですが、弊社としてはなるべくそういうことに気がついたら、キャラの身の周りくらいは妥協せず制作したいなと思つていひんです。

●髪は毛も大変なんじゃないかと思うのですが。
吉：そうですね。でも、髪は毛も表現できるようにになりました。前はバツとはめることしかできなかったんですが、最近はある程度できます。

藤：それじゃあもういいですね。
吉：そうですね。でも、髪は毛も表現できるようにになりました。前はバツとはめることしかできなかったんですが、最近はある程度できます。

藤：そうですね。でも、髪は毛も表現できるようにになりました。前はバツとはめることしかできなかったんですが、最近はある程度できます。

●「シフォニア」のときはもうちょっと頭身が小さかつたですね。今回のアビスについては、ほんと藤島さんの形をそのまま踏襲しようとしたのはなぜですか？
吉：いや、「シフォニア」のキャラクターって可愛かつたじゃないですか。だからもうちょっと大人っぽく。それに、身体が小さくて手足が短いと、

藤：そうですね。でも、髪は毛も表現できるようにになりました。前はバツとはめることしかできなかったんですが、最近はある程度できます。

藤：そうですね。でも、髪は毛も表現できるようにになりました。前はバツとはめることしかできなかったんですが、最近はある程度できます。

●「シフォニア」のときはもうちょっと頭身が小さかつたですね。今回のアビスについては、ほんと藤島さんの形をそのまま踏襲しようとしたのはなぜですか？
吉：いや、「シフォニア」のキャラクターって可愛かつたじゃないですか。だからもうちょっと大人っぽく。それに、身体が小さくて手足が短いと、

藤：そうですね。でも、髪は毛も表現できるようにになりました。前はバツとはめることしかできなかったんですが、最近はある程度できます。

藤：そうですね。でも、髪は毛も表現できるようにになりました。前はバツとはめることしかできなかったんですが、最近はある程度できます。

●「シフォニア」のときはもうちょっと頭身が小さかつたですね。今回のアビスについては、ほんと藤島さんの形をそのまま踏襲しようとしたのはなぜですか？
吉：いや、「シフォニア」のキャラクターって可愛かつたじゃないですか。だからもうちょっと大人っぽく。それに、身体が小さくて手足が短いと、

●CGで表現できること、できないことについてのは、大きなテーマじゃないですか。それをクリアしていないと前進できないわけで。そういう

藤：そうですね。でも、髪は毛も表現できるようにになりました。前はバツとはめることしかできなかったんですが、最近はある程度できます。

●「シフォニア」のときはもうちょっと頭身が小さかつたですね。今回のアビスについては、ほんと藤島さんの形をそのまま踏襲しようとしたのはなぜですか？
吉：いや、「シフォニア」のキャラクターって可愛かつたじゃないですか。だからもうちょっと大人っぽく。それに、身体が小さくて手足が短いと、

「シンフォニア」のキャラクターには、マンガでいう輪郭をかたどる主線が表現されているが(左)、「アビス」では表現されていない(右)。どちらが良いかはプレイヤーの好みにゆだねられるだろう。



ダイナミックな動きができませんよ」「シンフォニア」のときにもやりましたけれど、ゲーム中にあのモデルを使って演技させたかったんです。そうするとやっぱり、顔を動かすときもアクシヨンをさせるときも、ある程度頭身が現実通り、藤島先生の絵に近い方が演技がつけやすいんです。だから頭身を上げる方向に今回はいきました。

●それでは次もその方向性で?

吉:そうですね。これである程度やりやすいのは分かたし、カメラアングルを考えるとときに、色々演技をさせる人や今まで映像編集をやっていた人が作りやすいんです。人間を使っている編集集をやっていた人が、コンテを切りやすい。それが分かったんです。だから頭身は今のままなるべく人間に近い方がいいなと思っています。その中で藤島キャラクターがそのまま「あ、藤島さんのキャラクターね」と分かる頭身の描き方があるんです。これからはその辺は3Dにするんだつたときと頭身と同じにしていくんですよ。

●では、すんなりと頭身を上げた感じなのですね?

吉:今回は最初からそうしていました。ただボリゴンの表現が難しく、「シンフォニア」とボリゴンの描き方が違うんです。今回はキャラクターの枠組みみたいなものがないんですよ(M)。

藤:ああ、なるほど。

吉:本当は枠線をつけたかったんですが、ちょっと技術上の問題で色々難しくなってしまうて。処理が重くなってしまうんです。今回はスピード感というか、ブレイクピリティを優先させて

いたんで、本当はちょっと「シンフォニア」っぽくしたかったんですけど、今回はない方を選択しました。今回はまたちょっと違う手法になるかもしれません。

藤:要素がひとつ増えるだけで相当違ってくるんですね。

コスチュームそれぞれ

アイデアそれぞれ

●コスチュームにいうかがいいたのですが、今回、キムラスカとマルクトとローレイ教団があり、藤島さんに依頼するにあたってコスチュームなどのコンセプトはあったのですか?

吉:何かベーシックなモデルなどをお渡ししたような気がしますが?

藤:ああ、見ました! 街の人の服とか見せていただきました。まず世界ありきで作りますから、こつてで勝手に作ってしまうとくるてしまいますからね。

吉:教団の雰囲気はこんな感じですよ、とユニフォームなどお見せしましたね。

藤:でも、教団のユニフォームのハートをモチーフにした紋様などは、わたしが勝手にデザインしてしましたね。

●スピードの紋様があったり。

吉:はい、あれなんかはどちらがやりやすいかみたいな話ですよ。あの紋様のように「これはいいだ!」「みたいな場合もあります。●そういったところが藤島さんのアイデアであつたりするわけですね。

吉:そうですね。

●これは藤島さんにはお聞きしたいのですが、藤島さんが描いたキャラクターはみんなグロブをしています。それはやはり戦争しているからですか?

吉:そうですね。そこは気にしてなかったです。

藤:基本的にみんな旅をしていますから仕方ないんです。だつて乗りものに乗って旅するわけではないでしょう。冒険の途中で何かつかまわりしますからね。あれでいいんです(笑)。

仲良しのキャラクターたち

仲の悪いキャラクターたち

●「シンフォニア」もそうでしたが、「アビス」もチャットが好評ですね。

吉:あれは、いろんなことができるし、作り手側も楽しいし、便利ですよ。キャラのセリフも本編では随分長くなりましたけれど、本編では語りきれないことや、本編と関係ないことができるんですよ。

藤:しかしにぎやかですね。

●ヴァンのビゲは、すごいことができるらしいですね(笑)。

吉:アビスとかジイドがナタリアをからかうために「ええ、ポイントですか?」「みたいな(笑)。そんな力があつたなんて知りませんでしたわ!」とか、そういう遊びができるのがいいですね。●(笑)。

吉:声優さんたちも実は、別録りじゃなくて一

緒に収録されているんです。チャットはセリフが全部ひとつの塊なので一緒に喋っているんです。いちばんやりやすく、楽しんでやっています。

藤：音声つて膨大な量ですよ。

吉：アビスは2ヶ月半くらいかかりました。だから集合した会話だと、9回か10回は集まって収録していますね。全部合わせて50時間か60時間くらい。

藤：喋る時間分以上に必要ですからね。

吉：結構大変でしたね。

●今回のキャラクターの感想なのですが、主要キャラクター達の仲が、あまりというか、かなり良くないですよ（笑）。

吉：そうですね。今回仲悪くしようと思つて。あまり仲良くしないようにしたんです。みんなそれぞれ違うところから集まって来ている、寄せ集めなので、「さあ行こうーオーー」というわけがないんですよ。

●それつてすごくリアルですよ。

吉：リアルというか、それぐらいは「嘘言わずにちゃんと言おうよ」つて。

藤：でもそうしたら次もそうなつてしまうんですか？

吉：次はまた全然違うのを考えてます。次は藤鳥先生に何をお願いしようかと、色々考えていますから。

藤：だつて今こゝでアンチテーゼをぶち上げてしまったんですから（笑）。これでやつてしまったら大変なことになるわけですよ。つまり今度は仲がいいことにしたら、理由が必要になるんです。

吉：そのリアルさというのは毎回毎回考えてい

て、仲がいいの理由があればいいし、仲良くする必要があるとか。何かそういうのを考えています。

●「シンフォニア」はみんな仲がよかったですよ。

吉：仲がいいと言うか、最初の4人は幼馴染とし

アニスの秘密

C O L U M N

藤：肩のところはもともとは服

だったんです「1」。

吉：これは回憶んでたんですよ。

藤：肩を抜くのが抜かないのか。

藤：当初は手袋がこゝまであつて

「2」、その上に上着を着せまし

た「3」。

吉：そうか、この手袋は「2」ま

でなんだ。白い手袋がこゝまで来

て、それとは別個に上着が全体を

覆っている。

藤：これはこれでいいんです（笑）。

●肩まで見えるのも可愛いです

「4」。

吉：ポリゴンのキャラを動かすとき

に、肩がちよと出ていると可愛い

んです。

藤：因らずともこうなつてしまつ



て育っているし、先生と生徒です。いいななんかはいちばん最初に集つて来るわけですが、それがだんだん仲良くなってくる。あとにはランクな人たちがだつたり。今回の「アビス」は全然知らない人達が集まってくるわけですし、敵味方別れたりしますしね。

藤島氏の特徴は靴底のソールのディテールまで描き込むなど、その構造を形に現すことにある。キャラクターの用途に合わせた靴の構造だと思われるが、非常に重要なキャラクターづけの一部である。



ディテール力

ACT3 ▼▼藤島康介のキャラクター力

●アニスなどは極端で、お金持ちだからルークに寄っていったりするじゃないですか。だけど崩落のところで無茶苦茶冷たくなるし。実際に、本当にありそうなところが表現されているのが

面白いですね。

吉：何となく、わりと書いちゃうと仲よく楽になるんですけど、今回そういう所で楽をするのはやめようと思ったんです。ちゃんと書く

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー(笑)。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんだ大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

KOSUKE FUJISHIMA'S COLUMN DETAIL VARIATION

すか

藤：これですね、この1のボタンを押して、このツメが2ここに引くかのように(3)でくるんです。本当はの本体(4)がこの(3)に引くかかって、下に落ちないようになっています、このボタン(1)を押す下に落ちるわけですね。

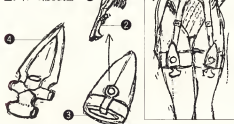
●なるほど。それは説明されないとかからないかもしれませんね。

藤：たが(笑)。

●そういうギミックとかいうか、細かいところを指定するところは表現するの無理解するの難しいですね。

藤：残念ながらでもわかってもらえないこともあるんです(笑)。

■ティアの隠し武器



吉：はい。

藤：そうなんですか(笑)。

●「ティルス オブ」シリーズはシナリオやゲーム性などトータルクオリティが高いのは百も承知なのですが、やはりキャラクターというのはゲームのイメージを決定しますし、非常に重要なものであると思います。ここからは、藤島さんの描くゲームキャラクターはなぜ支持されるのかを、これまでと違った角度から探りたいと思います。

●その中のひとつとしてディテールを描き込む魅力を「ディテール力」と呼ばせていただきます。例えばアッシュの靴(N)。足の裏まで丁寧に描き込んでいると思うんですね。

吉：ラフじゃなくて設定としてね。

●はい。それは多分、依頼されてやっていることではないですね。

藤：そうですね。でもルークは描いてないですよ(笑)。気まぐれに描いてしまったんですよ、なんとなく。

●自然と描きたくなってしまうんですね。

藤：まあ。

吉：あるいはキャラクターデザインする時に「うだよ、こーじゃないと成り立たないよね？」と思うところがあるんですよ。

藤：ええと、なんでしたっけ？

吉：アーチェリー？

藤：度々ありますね。実際作るとどうなっているんだろーというのがあります。

藤：ああ、思い出しました。模型店に行つて、食玩の弓と刀シリーズを買って研究しました。ナタリアの弓がどういう形状なのかとか矢の位置はどの辺で構えるのかとかね。それとテレビ

主に自動車などの車両において前後からの衝撃を車体に伝えないようにする減衝機構と、車輪・車軸の位置を決める機構。様々な形式のサスペンションがあり、全く同じものを使用してもその構造によって異なる挙動をする。

を観ていたら、構える左手の方は意外に下の方を持っていたのがわかりました。それは「持つのはどこら辺なんだろう」という話から発展したことになるが。

吉「そんなことがありましたね。」

藤「和弓と洋弓で違うのかな、という話もしましたね。」

●そういったところの、実際にあるものに対してでもディテールを詰めて行っただ。

吉「やっぱりそこで何か、ウソになつてしまうのが気持ち悪いんですよ。」

藤「ま、そういうことなんですけれど。」

吉「先ほどの剣の話でも、「本当はこういうふうにして抜くんだ」「みたいにしておかないで、リアルな長さが出来なかったりするじゃないですか。そこはすくくどわつてるといふか、ウソじゃないって描き方をしちゃうんですよ。」

藤「でもね、ずっと騙されてたことがあるんですよ(笑)。」

●教えて下さい(笑)。

藤「いやいや、だから勘違いしてることでいくらかでもあるじゃないですか。それを知るまでウソを描いていたことになってしまふんですけど(笑)。」

吉「やっぱり難しいですよ。何にも知らないから。ホントに世の中知らないことだらけだと思えますよ。『えーそうだったの?』という驚きに満ちています。」

吉「車やバイクはディテールがはっきりしているのでもうつきにくいじゃないですか。ものもらやんとあるし。」

藤「でも、たぶんみんなほとんど分かんないんだと思うんですよ。だって車のサスペンション(注8)形式があんなにたくさんあるなんて知らないですよ。サスペンションにしても、そういう構造がどれくらいあるのかはまるで分からないでしよう?」

●そうすると藤島さんの場合は、描く前の段階の準備と言いますか、その構造を知るといふか、理解するワークションが必要になつてくる。

藤「場合によりますけどね。もちろんウソをついてしまつときもありませんね。例えば、ルークのリストバンドは絶対に抜けてしまつと思ひますし(笑)。」

吉「どういふことを考えてらっしゃるんだな、と思いますね。」

藤「ま、それがディテール力。」

藤「たぶん分かつてくれない人も随分います(笑)。」

●いや、いろんな方に聞くと、藤島さんの絵で素晴らしいのは、女の子はあるんですが、ディテールの描き込みが好きという人がかなり多いんですよ。メカでも人体でもそうです。

吉「それはよく分かります。肉体の構造がウソじゃないのでポリゴンにしやすいです。情報量が多いから、聞き落とし方などが分かりやすいですね。ポリゴンは限られてますから、実際に構造はこうなっているんだと描かれていると、」

「だったらここは削つてウソがつけるんじゃないの?」とやりやすくなるんですよ。」

●次はシルエットなのです。

藤「キャラクターデザイナーさんはみんな作る

ときにちゃんと考えてやっていますよ。

●ですが、あまり考えずに描く人もいるのでは。吉「ディテールズ オフ」シリーズに限つて言うと、藤島先生もものまた先生もシルエットに関しては、毎回毎回すくく考えていたに決まっています。シルエットを一目見ただけで差がわかりますから。」

●藤島さんが描いた、例えばガイをシルエットで見ると、このようにとてもセクシーな男に見えるんですよ(P74参照)。

吉「ああ、はい。」

藤「それはわざと細くしてますからね。」

●ヴァンは何かこうたまたまいいがたものでは

ない感じがするんですよ。」

吉「シルエットに出るときに強弱の付け方ではつきり分かりますね。」

●見てすぐ分かる感じがすごいなと。」

吉「確かにそう言われてみれば、なかなかこういふふうにはシルエットで見る機会がなかったですね。」

藤「実はガイは今回いっばん挑戦したところなんです。余計なものをつけないで、身体ラインまんままで勝負してみようと思ったんですよ。変なマントも付けなかったです(笑)。」

吉「男装の麗人っぽく見えなくはない(笑)。セクシーですからね。」

●でも、このアッシュは、よく分からない(笑)。」

吉「アッシュは横を向いてますからね。そこが今回のミソでもあるんですよ。正面を向いてないってところで表現してんですよ。」

藤「これはたぶんシルエットをとつても意味がない(笑)。」

吉「それはたぶんシルエットをとつても意味がない(笑)。」

藤「それはたぶんシルエットをとつても意味がない(笑)。」

吉「それはたぶんシルエットをとつても意味がない(笑)。」

藤「それはたぶんシルエットをとつても意味がない(笑)。」

吉「それはたぶんシルエットをとつても意味がない(笑)。」

藤「それはたぶんシルエットをとつても意味がない(笑)。」

吉「それはたぶんシルエットをとつても意味がない(笑)。」

藤「それはたぶんシルエットをとつても意味がない(笑)。」

吉「それはたぶんシルエットをとつても意味がない(笑)。」

藤「それはたぶんシルエットをとつても意味がない(笑)。」

吉「それはたぶんシルエットをとつても意味がない(笑)。」

藤「それはたぶんシルエットをとつても意味がない(笑)。」

吉「それはたぶんシルエットをとつても意味がない(笑)。」



O
このシルエットだけでもキャラクターがどんな性格なのか有難くてしょう。アニスが何の無理なことをおこなっているのか、そんなポーズだ。

● ティアはどうでしょう？

吉：ティアのシルエットは、まっすぐ立っていないですね。このまっすぐ立っていない部分がすごく気持ちいい。

● 藤鳥さんの絵というのはそういうポーズがすごく多いんですよね。

藤：基本的にほとんどまっすぐ立っていない(笑)。吉：まっすぐ立っていないという部分で表現しているものがあるんですね。

● ちびキャラのアニス(O)なんですかいいですね。

吉：そうですね。くしゃくしゃしてますね(笑)。

● ただそれですごくバランスがいいんですね。

藤：いや、あれはちょっと崩びていたかと思うまして(笑)。

吉：あれは役割としてね(笑)。

● 要は1枚絵で勝負しているわけですからポーズの取り方だつて重要ですね。ポーズについてはどうですか？

藤：それはキャラクターにあったポーズを必ず取らせますよ。

● キャラクターが頭のなかで動いていたりするのですか？

藤：動いてまではないませんが、ちゃんとキャラクターに合った動きをさせるし、キャラクターに合った物を持たせますよ。というか当たり前のことなんだと思いますが(笑)。

● それは結構早めにイメージできるのでですか？

藤：そうですね。

● いちばん最初は顔から行きますよね。



ANISE



JADE



TEAR



LUKE

CHARACTER SILHOUETTE



ASCH



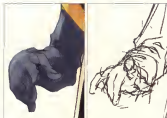
VAN



NATALIA



GUY



リアル力とやんわり力

9	...	4
8	...	4
7	...	4
6	...	4
5	...	4
4	...	4
3	...	4
2	...	4
1	...	4

も良さそうなものになかたんですよね。

●この草もやわらかい草かというところ、どうでも

彩色がないというのに、重
重感まで感じさせるルー
クの力。ベルトでしっか
り固定されており、非常
にリアルな顔に見える。走
るときには手がぶつかり
そうだがそれは取り越し
苦労というもの。



Profile

名前 藤 (よしづみ まこと)

株式会社 バンダイナムコ ゲームス

コンテンツ制作本部 第8ユニットリーダー

『テイルズ オブ デスティニー2』『テイルズ オブ シンフォニア』

『テイルズ オブ シアビス』などのプロデュースを担当。

賞状、受賞作に向けて奮闘中!!

ACT 4 ▼▼ 次回作のヒロイン決定!?

ななそうです。よね。

藤: ま、精ですしね(笑)。

●そうですか。そうだったところですね(笑)。

●そろそろ紙面も尽きますので、最後の締め
といたしたいのですが?

吉: 先生はごだわれる才能があるんですよ。
ごだわれない人もいるじゃないですか。ごだわれ
ばいいのに。ごだわることができる人ってすごい
ですよ。今日はそう感じました。

藤: みんなごだわりは持っていますよ(笑)。

吉: やっぱ、藤鳥先生の描く女の子は何かド
キドキするんですよ。

●ドキドキしますね。

藤: たぶん、わたしがいいと思うものを、みんな
がいいと思うてくれるところにあるんですよ。
思ってもらえなかったら成り立ちませんから
ね。

吉: たしかにね。その通りです。

藤: 販売うんぬんと言うよりも、寂しい存在に
なってしまうんですよ。どう、これいいでしょ?」ふ
〜ん」って言われたら寂しいじゃないですか
(笑)。「いいねいいね!」って言ってもらえないと
困るわけ。みんなそうでしょう? 「これいいな
〜」と思っても、みんな「いい!」って言われたら
嬉しいじゃないですか。そういうことですよ。

吉: もう今回、色々すごい調査したんですよ。

●藤鳥先生の絵だから絶対買い!」って

藤: プラモデル作るのは、楽しくて楽しくてし
やうがない! と言うか、たぶんそういうのが好き
なんですよ。下手に完成まではいかないですけ

いう人がすごく多かったんですよ。やっぱ、藤

鳥先生には大変ですけど、「ずっとやってもらわ

なさ〜!」という気持ちなんです。頻繁にお仕

事お願いするのはどうかなって、いうのはある

んですが、「シンフォニア」から「アビス」のときも、

快く引き受けて下さったんで、何か無理なこと

させてないかなと不安があったんですけど。

こうなってしまうたからには、こんなにもユーザ

ーの意識が高いのであれば、ちゃんと頑張っても

らなければ(笑)。

●藤鳥さんから見ただけプロデューサーはどう

なんですか?

藤: いや、やりやすいですよ。答えをちゃんと明

確にしてくれますし、家が近いし(笑)。

吉: ま、何かあった時にすぐ行けますよね(笑)。

藤: 答えがいつもちゃんと用意されてるんで安

心してお任せできます。

●すぐに行き来できるということは、次回の藤

鳥さんの「テイルズ オブ シンフォニア」の構想も着々

と進んでいるのでしょうか?

吉: そうです。そろそろ藤鳥先生に次のお仕

事をお願いしようかなって感じですよ。

●そういった状況が来ているんですよ。

吉: スタートはほとんど「アビス」のスタートで

ど(笑)。

●うまい具合にそれが仕事に繋がっていくと。

藤: たぶん、そうなんですよ(笑)。

すから。

●また2年後ぐらいの話でしょう。

吉: 頑張りたいですね。次はどんな「え〜!」と
いうサブライズが盛り込まれるかお楽しみと
いうことです。今回のように主人公が「え〜!」
とかね(笑)。

藤: わかった、ヒロインが太ったおばさん!

吉: え〜! (笑)。

藤: (笑)。

●それはヒロインではないのでは? (笑)。

藤: みんなで「が〜ん!」とシヨクを受けて、進
んで行くって「妖艶な女になっていく」という
ゲーム(笑)。

吉: それはダイラクト話ですか(笑)。

●そうやってアイデアが具体化していくと、キャ

ラクターもまたお願いができる(笑)。

吉: いや、色々やりたいテーマっていうのはあるん

ですよ。今までやってないテーマがいくつかある

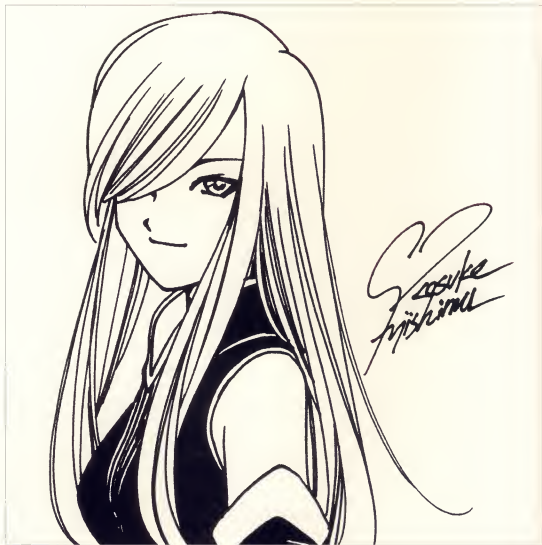
んです。それをどのくらいまで盛り込めるか調

整中です。

●次回も期待しております。

藤: 次も「いいね!」って言ってもらいたいですか

らね。やる気満々ですよ(笑)。



SPECIAL ILLUSTRATION

※このサイン色紙を1名様にプレゼントいたします。応募要項は、本誌帯をご参照ください。

今回の『テイルズ オブ ジアビス』の

キャラクター作りは、

仕事としてすごく楽しかったです。

いろんな要因はありますが、

プレイヤーの方々の反応がよかったことも

非常にうれしいことでした。

『シンフォニア』のときも、

仕事が終わったあとには、

次も頑張ろうと思いましたが、

この『アビス』の仕事が終了した今、

これまで以上にやる気が溢れています。

これは本当に、

「次も頑張ります！」と宣言したいくらいに（笑）。

ということですので、

次回作も楽しみにしてお待ち下さい。

頑張ります！

藤島康介

(ふじしまこうすけ)

漫画家、キャラクターデザイナー。最新作『テイルズ オブ ジ アビス』では8人の個性豊かな新キャラクターを作り上げた当代随一のゲームキャラクターデザイナー。『テイルズ オブ』シリーズのほかにも『サクラ大戦』シリーズのキャラクターを生み出している。コミックの代表作に『逮捕しちゃうぞ』（講談社）。『アフタヌーン』（講談社）誌上で大人気コミック『ああっ女神さまっ』を連載中。

KOSUKE FUJISHIMA'S CHARACTER WORKS TALES OF THE ABYSS ILLUSTRATIONS

2006年6月15日 初版発行

著者	藤島康介
企画・取材・編集	木村 晃
編集補助	久志本祐輝
装丁・デザイン	株式会社 テイルズバード/野口孝一郎
編集協力	神宮司 剛史
協力	株式会社 プロダクション・アイジー 株式会社 カブコン
監修	株式会社 バンダイナムコ ゲームス 株式会社 ナムコ・テイルズスタジオ
発行人	原田 稔
編集人	木村 晃
発行者	株式会社 一迅社 〒160-0022 東京都新宿区新宿2-5-10 成信ビル 8F 電話/03-5312-6150(営業) 03-5312-6132(編集)
印刷・製本	図書印刷株式会社

- 本書は正式な版権許諾を受けて作成しております。
- 本書の一切または全部を転載・複製・複製することを禁じます。
- 落丁・乱丁本は当社にてお取り替えいたします。
- 電報はのバーに表示してあります。
- 本書の内容以外に関するお問い合わせは、一切受け付けておりません。

Printed in Japan
ISBN4-7580-1056-7

『テイルズ オブ ジ アビス』『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン』『テイルズ オブ シンフォニア』©藤島康介 ©NBGI
©一迅社



テイルズ オブ ジ アビス イラストレーションズ
藤島康介のキャラクター仕事
一迅社



9784758010580

ISBN4-7580-1058-7

C0076 ¥1800E



1920076018008

株式会社一迅社

定価：本体1800円＋税

KOSUKE FUJISHIMA'S CHARACTER WORKS
TALES OF THE ABYSS
ILLUSTRATIONS

テイルズ オブ ジ アビス イラストレーションズ
藤島康介のキャラクター仕事



KOSUKE FUJISHIMA'S CHARACTER WORKS
**TALES OF THE ABYSS
ILLUSTRATIONS**

テイルズ オブ ジ アビス イラストレーションズ
藤島康介のキャラクター仕事